SNSP- 8V -FAH

# Val d'Isère CHAMPIONSHIP

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

LORICIEL

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO®, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO®-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

© LORICIEL 1993

LORICIEL
7, RUE DU FOSSÉ BLANC
92624 GENNEVILLIERS CEDEX
FRANCE

LICENSED BY
Nintendo®

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ , THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

# Val d'Isère CHAMPIONSHIP

LORICIEL

Nous vous remercions vivement d'avoir choisi notre jeu ***"VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP"*** et espérons qu'il vous fera passer de très agréables moments.

# SOMMAIRE:


**MISE EN MARCHE** ..... 3

**LA MANETTE DE JEU** ..... 3

- USAGE DE LA MANETTE DE JEU DANS LES MENUS ..... 3
- USAGE DE LA MANETTE DE JEU DURANT LE JEU ..... 3

**LES MENUS** ..... 3

**LE MENU OPTIONS** ..... 4

- LES TROIS EPREUVES ..... 4
  - TRAINING ..... 5
  - COMPETE ..... 5
  - FREERIDE ..... 6
- LE CHOIX DU SPORT ..... 7
- L'OPTION CODE ..... 7
- L'OPTION CONTROL PAD ..... 8

**LE MENU PLAY** ..... 8

**MA JOURNEE A VAL D'ISERE** ..... 8

**VAL, LA STATION LA PLUS CONNUE AU MONDE** ..... 9

**LE SKI ALPIN** ..... 9

- LE SLALOM : ..... 9
- LE GEANT : ..... 10
- LA DESCENTE : ..... 10
- AUTRES INFOS TECHNIQUES ..... 10

**PRECAUTIONS GENERALES** ..... 11

**REMERCIEMENTS** ..... 11

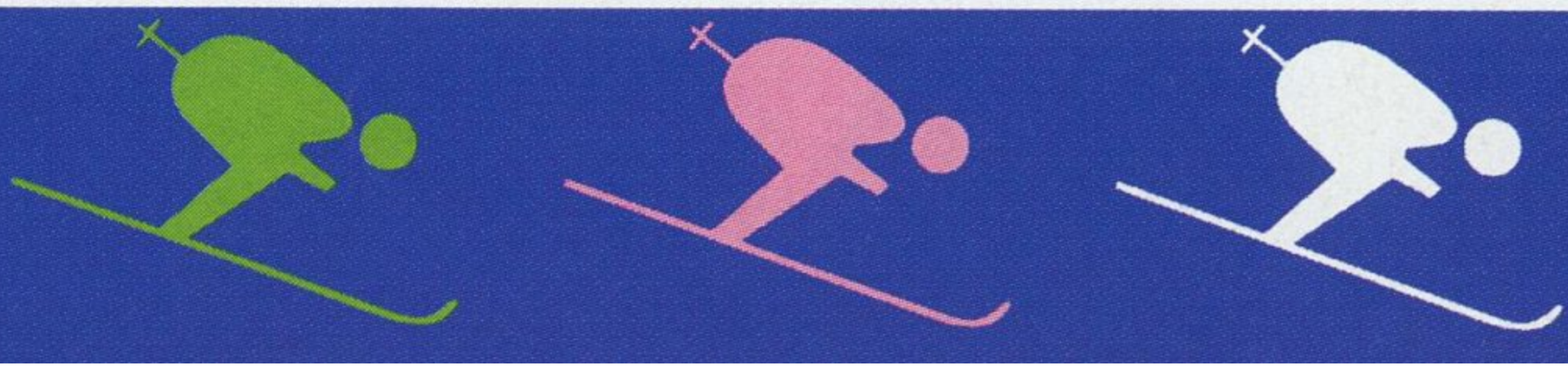
# MISE EN MARCHE

1) Assurez vous que votre console Super Nintendo™ soit bien éteinte.

2) Insérez la cartouche **"VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP"** dans votre console Super Nintendo™

3) Allumez la console en poussant le bouton marqué **"POWER"** vers le haut.

**Attention ! :** Ne jamais insérer ou enlever votre cartouche lorsque votre console Super Nintendo™ est encore allumée. Ne jamais forcer. Veuillez consulter le manuel de la console si nécessaire.



# LA MANETTE DE JEU

La manette de jeu se compose à gauche d'un gros bouton que nous appellerons **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE,** et sur le côté droit ainsi qu'au-dessus des boutons marqués **A, B, X, Y, L** et **R.**

## USAGE DE LA MANETTE DE JEU DANS LES MENUS

Pour naviguer, c'est-à-dire se déplacer dans les menus, utilisez les touches suivantes :

- Les **flèches HAUT, BAS, GAUCHE** et **DROITE** de la **MANETTE MULTI-DIRECTIONNELLE** qui permettent de se déplacer et de choisir une des options disponibles lorsque cela est possible (Ex: SKIING, SNOWBOARD)

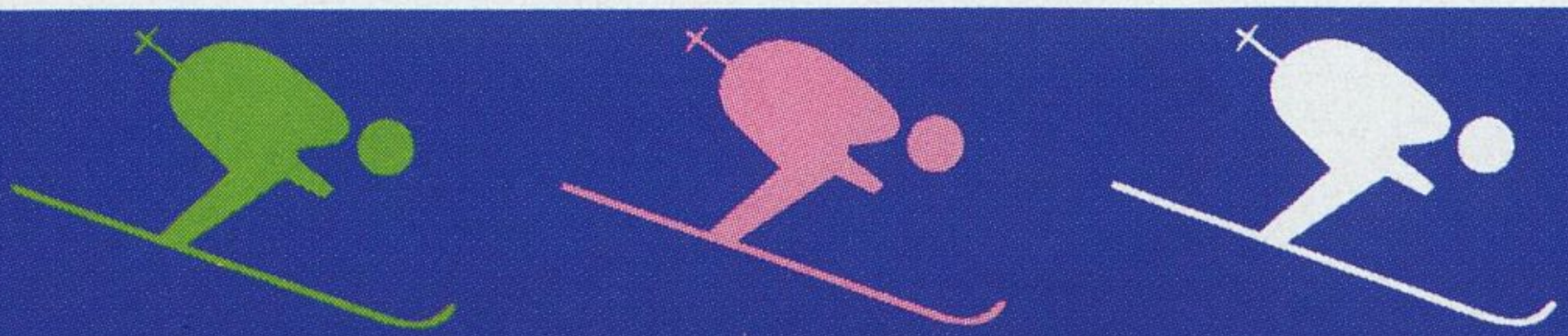
- Le bouton **START** pour valider c'est-à-dire accepter le choix proposé

- Le bouton **SELECT** pour revenir à l'écran de MENU précédent.

## USAGE DE LA MANETTE DE JEU DURANT LE JEU

L'utilisation de la manette de jeu est configurable, vous pouvez donc changer l'usage des boutons selon vos préférences. Au lancement du jeu :

Les **flèches GAUCHE** et **DROITE** de la manette multidirectionnelle permettent de tourner dans la direction correspondante.



Le **BOUTON B** pour Accélérer

Le **BOUTON A** pour Sauter

Le **BOUTON X** pour Ralentir

Le **BOUTON Y** pour Virage serré dans la direction choisie

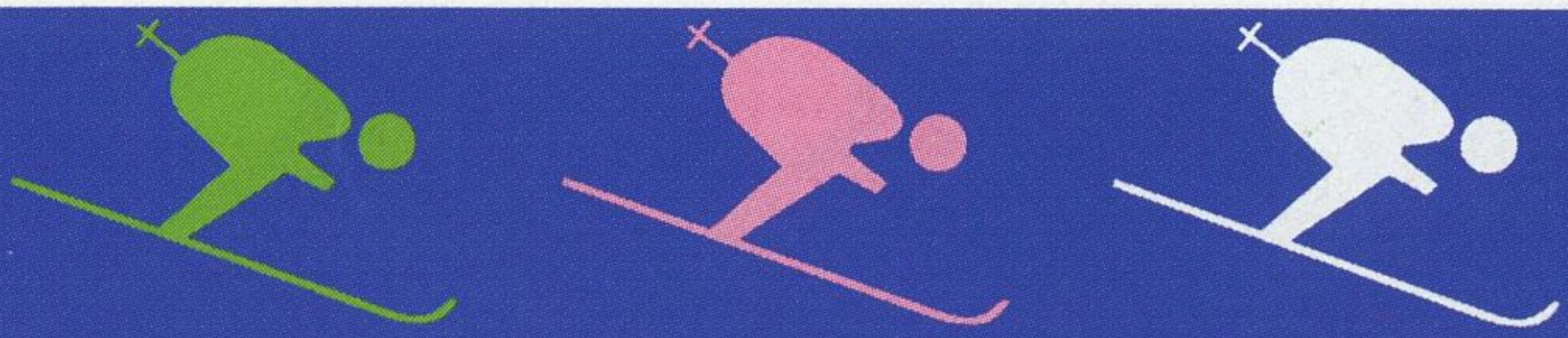
Le **BOUTON L** pour Virage serré à gauche

Le **BOUTON R** pour Virage serré à droite

Pour modifier c'est à dire choisir une nouvelle configuration de la manette de jeu parmi celles qui sont proposées utilisez l'option **CONTROL PAD** qui se trouve dans le menu **OPTIONS** (voir plus loin dans ce manuel L'OPTION CONTROL PAD).

Le **BOUTON START** est utilisé pour effectuer une pause pendant le jeu.

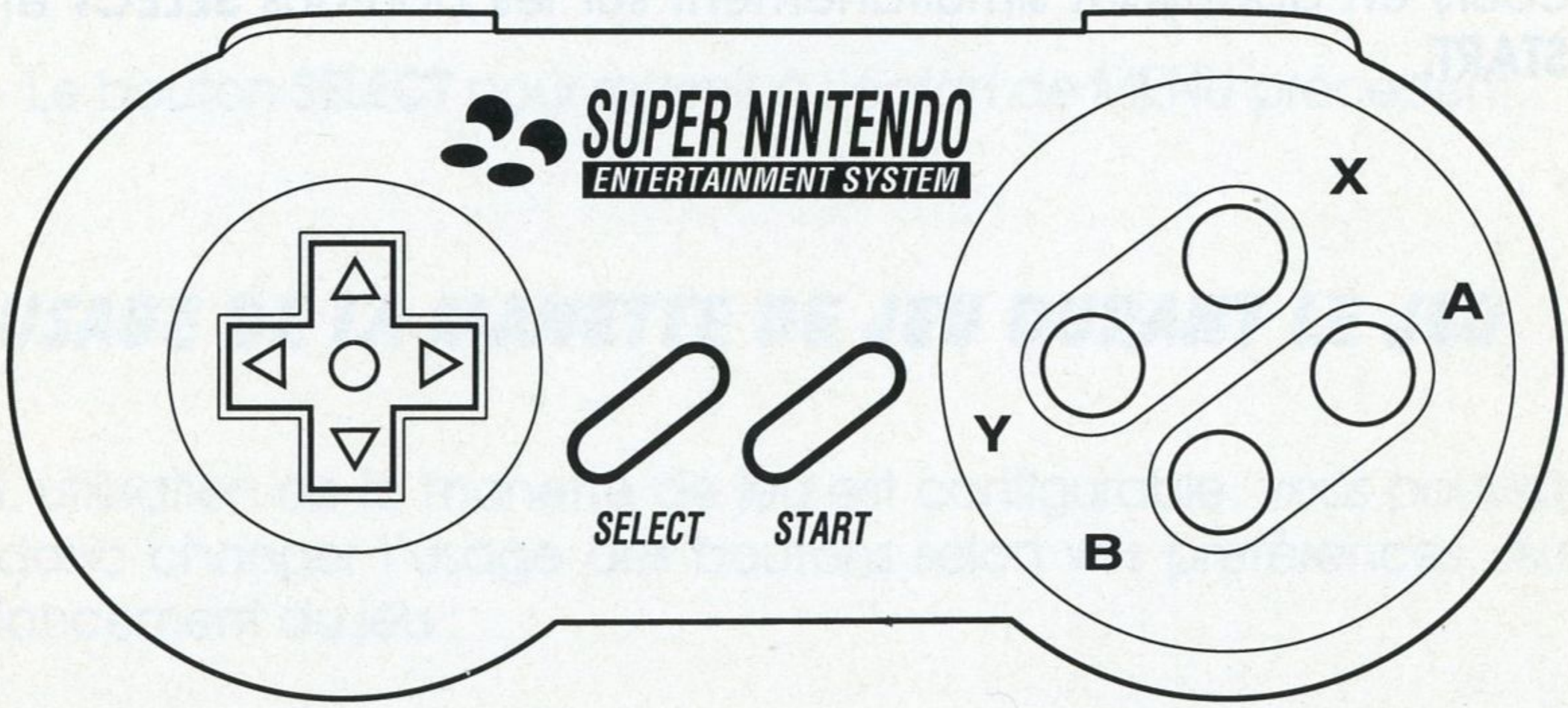
A tout moment du jeu, vous pouvez abandonner la partie en cours en appuyant simultanément sur les boutons **SELECT** et **START.**



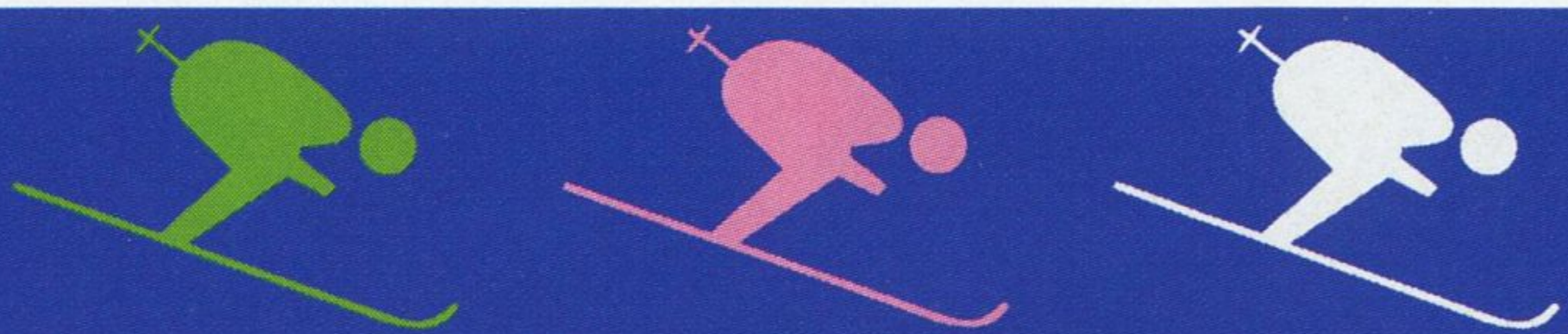
# LES MENUS

Avec **VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP** vous allez découvrir les plaisirs de la compétition et les joies de la découverte et de l'aventure.

De nombreuses options existent dans ce jeu: le ***TRAINING*** pour s'entraîner, la ***COMPETE*** pour participer aux compétitions ou encore le ***FREERIDE*** qui permet de skier en toute liberté sur les pistes de son choix. Il est également possible de choisir d'utiliser les skis ***(SKIING)*** ou le SURF ***(SNOWBOARD),*** comme de configurer la manette de jeu ***(CONTROL PAD)*** selon ses désirs ou de noter ses mots de passe *-PASSWORDS-* ***(CODE).*** Tous ces choix sont regroupés dans des menus.





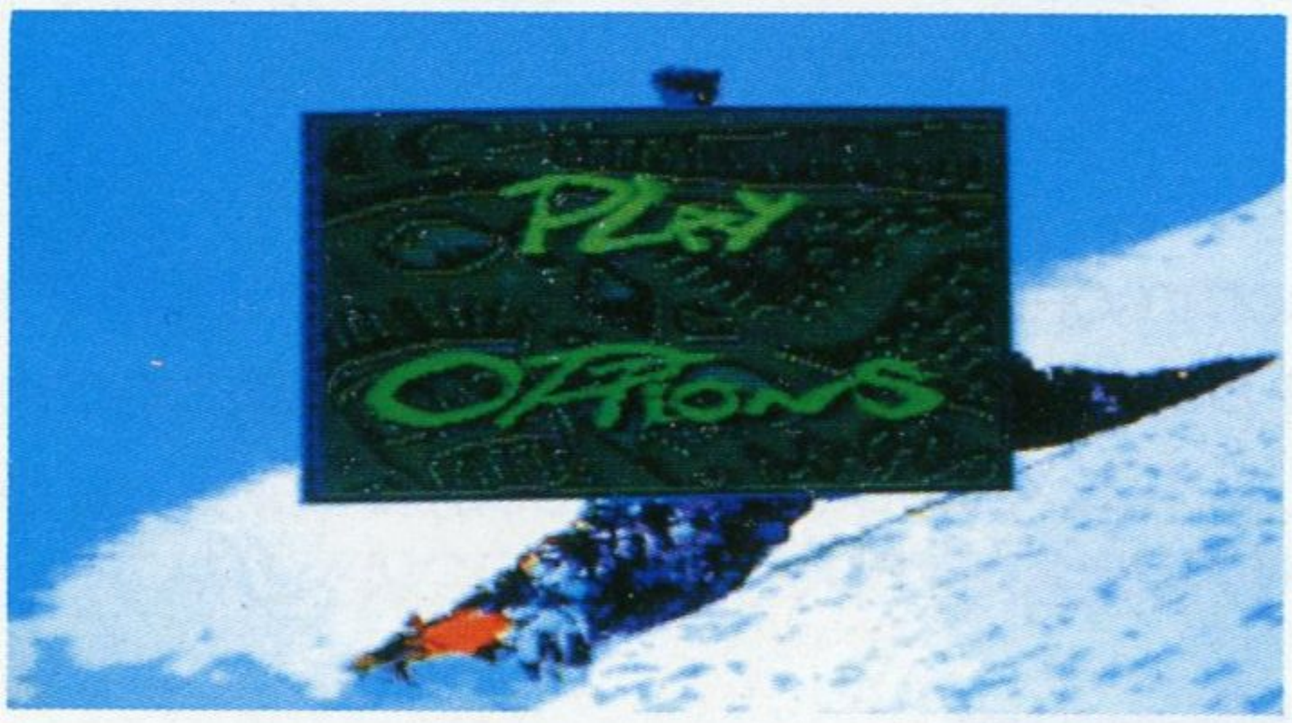
Ça y est ? prêt ? c'est parti...

Choisissez tout d'abord grâce aux **flèches HAUT** et **BAS** de la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** si vous désirez jouer à un ou deux joueurs.

***1 PLAYER*** si vous désirez jouer seul.

***2 PLAYERS*** si vous avez deux manettes de jeu et que vous désirez jouer à deux. Appuyez ensuite sur **START.**

Le menu principal apparaît alors à l'écran:




Choisissez :

- ***PLAY*** si vous désirez commencer à jouer immédiatement.

- ***OPTIONS*** si vous désirez choisir les épreuves ou options du jeu.

# LE MENU OPTIONS

Etudions le Menu **OPTIONS** ligne par ligne.

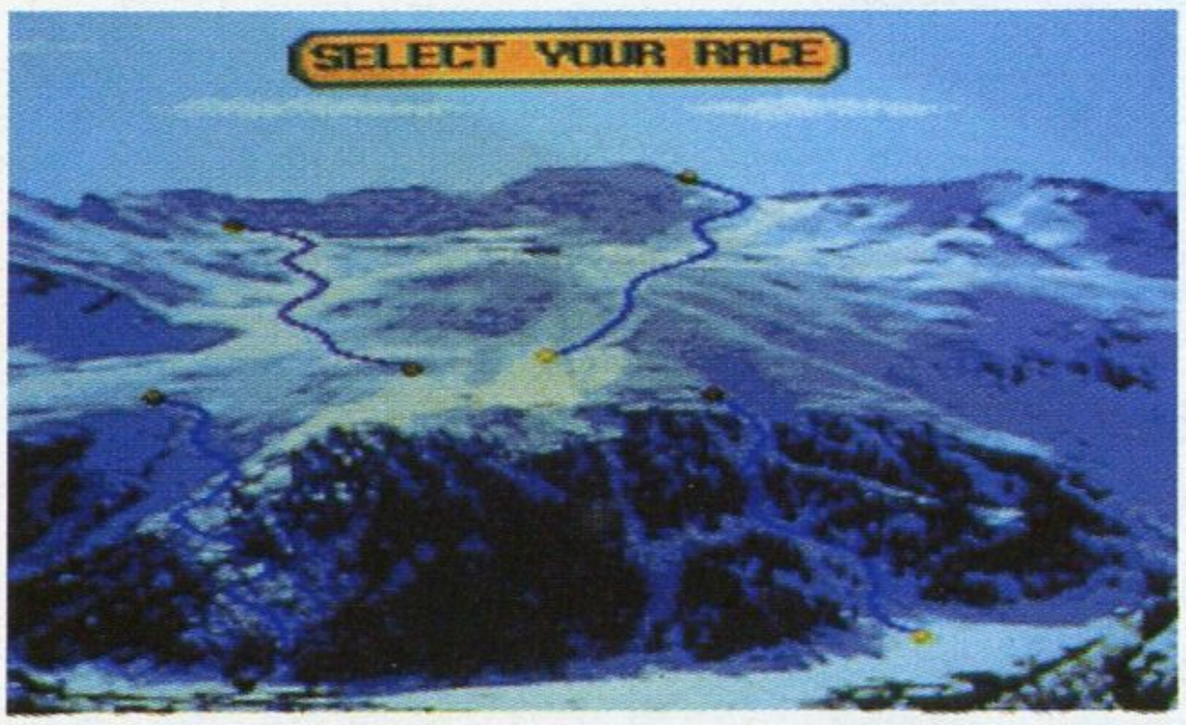
## LES TROIS EPREUVES

Appuyez sur les **flèches DROITE** ou **GAUCHE** de la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** pour choisir l'une des trois épreuves suivantes.

- ***TRAINING*** entraînement à la compétition.
- ***COMPETE*** compétition.
- ***FREERIDE*** ski libre.

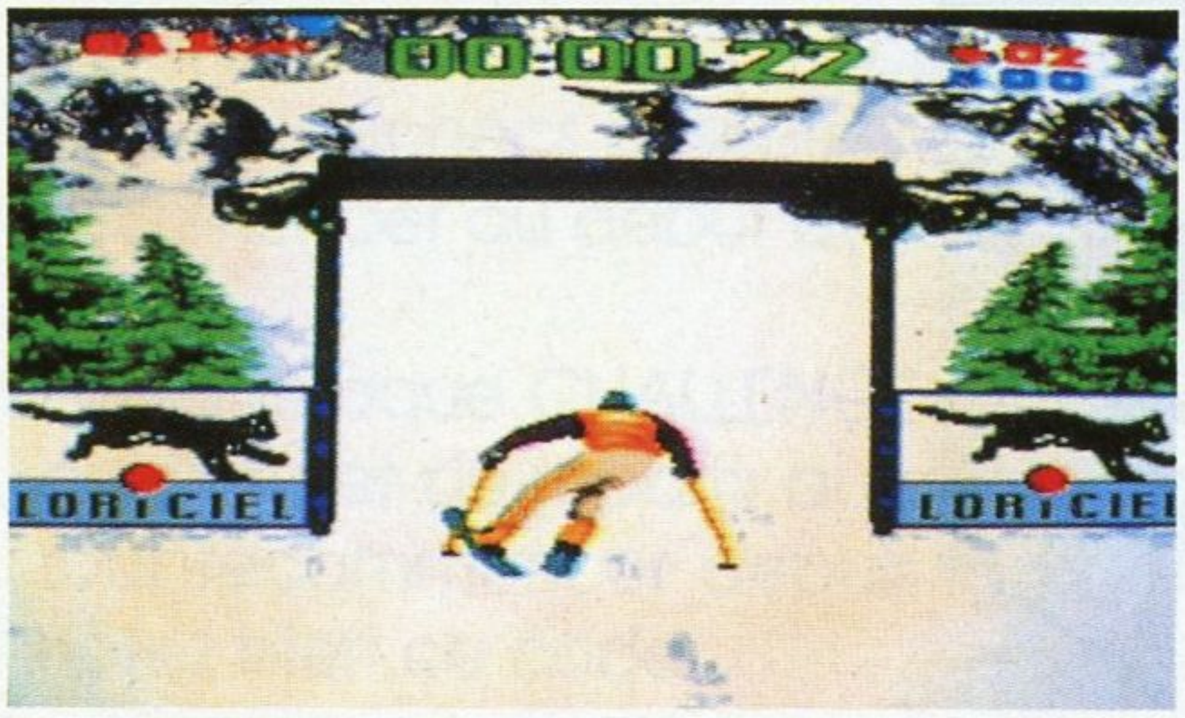
## TRAINING

Il est particulièrement recommandé pour les débutants.
Il permet de vous exercer au ski ou au surf avant de vous lancer dans la compétition.
Ce mode n'existe qu'à un joueur ( 1 PLAYER).




Le training est proposé sous forme de quatre pistes de difficulté croissante. Choisissez une piste grâce aux **flèches DROITE** ou **GAUCHE** de la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE.** puis pressez le bouton **START.**

Vous êtes maintenant prêt au départ, les feux passent au rouge, puis jaune, lorsqu'ils passent au vert le chronomètre se met à compter. Vous devez parcourir la piste en un minimum de temps tout en respectant les portes (Attention, il est compté 2 secondes de pénalités par porte ratée).

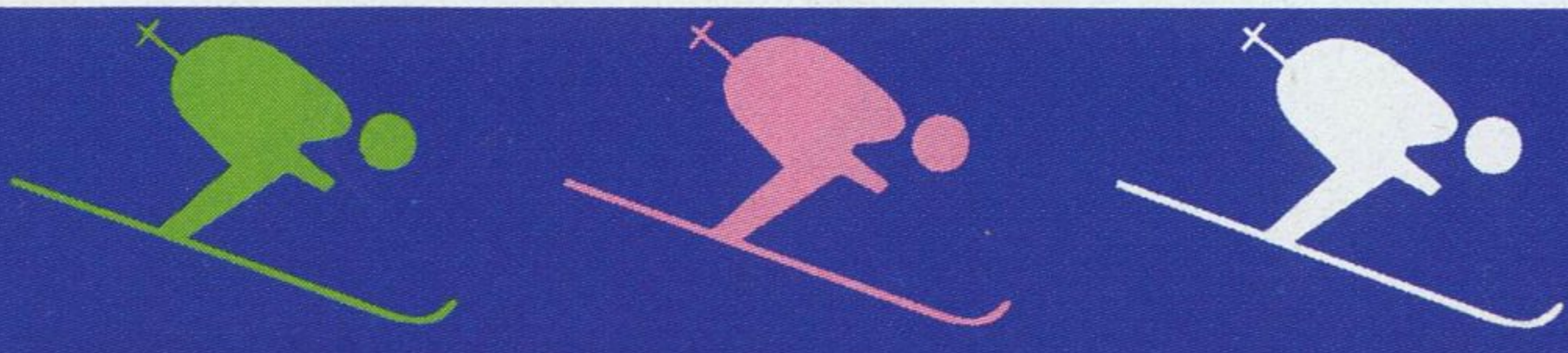



## COMPETE

La compétition est constituée de 4 Championnats (CHALLENGE) composés chacun de 3 Courses (RACE).
Ex: *CHALLENGE 1-RACE 2, CHALLENGE 1-RACE 3, CHALLENGE 2-RACE 1.*

Deviendrez-vous le champion du monde de ski ou de surf ?

Bien sûr, mais pour arriver au plus haut niveau, vous devrez d'abord participer aux championnats qui vous permettront de vous qualifier pour la finale.
Rappel : Ces championnats sont au nombre de 4, et chaque championnat se compose de 3 courses.
Lors de la 1ère course, les 7 premiers concurrents sont qualifiés pour la course suivante.
Lors de la 2ème course, les 5 premiers sont qualifiés.
Lors de la 3ème course, les 3 premiers sont qualifiés pour le championnat suivant.



Au début de chaque course, sera affiché le n° du championnat, le numéro de la course, et le meilleur temps réalisé sur cette piste.

Si vous appuyez à ce moment là sur une des flèches HAUT ou BAS de la manette multidirectionnelle vous pourrez voir s'afficher le tableau des 8 meilleurs au classement temporaire. Les derniers temps, ceux qui sont affichés en rouge, correspondent aux concurrents qui sont disqualifiés, il faut donc faire un meilleur temps que ceux-ci pour se qualifier à l'épreuve suivante.

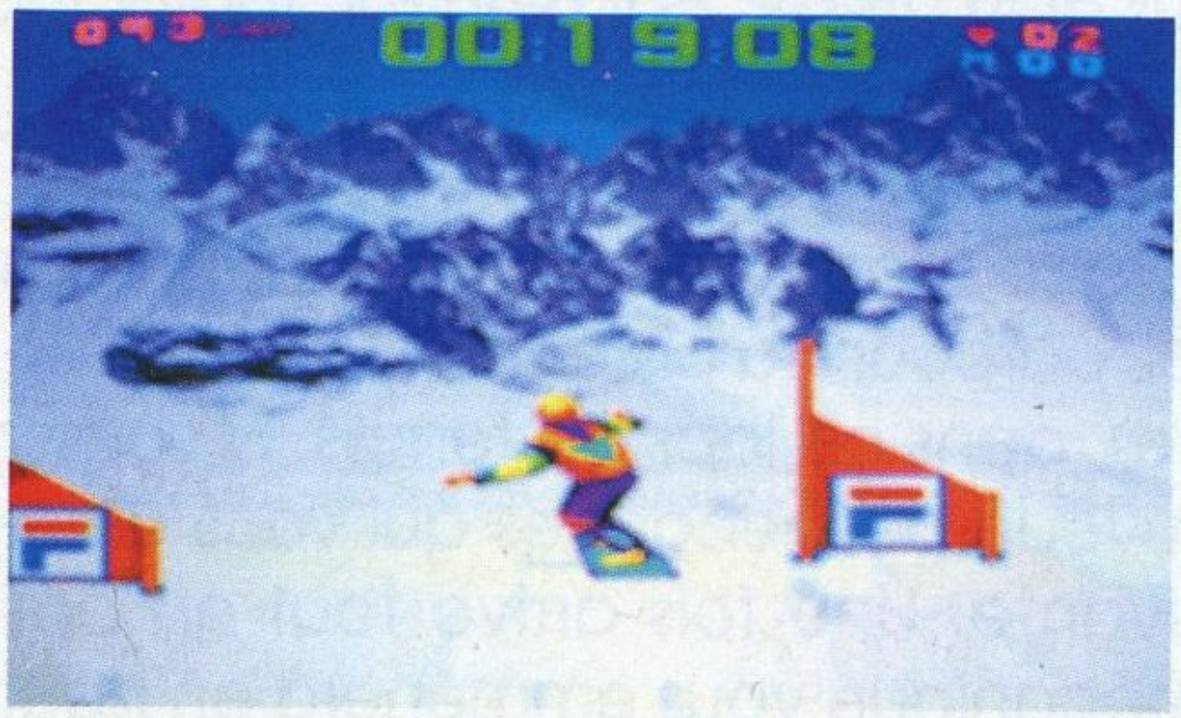
Dans cet exemple il faudra faire un temps inférieur à 01:26:86 pour être qualifié.

Vous avez en mémoire le temps à battre, en forme, concentré, vous êtes maintenant prêt au départ ; les feux s'allument au rouge, puis au jaune, lorsqu'ils passent au vert le chronomètre se met à compter.

Faites attention à bien respecter les portes car 2 secondes seront ajoutées à votre temps pour chaque porte ratée et vous n'avez que trois échecs possibles. Sinon GAME OVER ! il vous faudra recommencer au début du jeu.

Après chaque CHALLENGE réussi, le jeu vous indiquera un code qui permet de repartir au début de ce CHALLENGE sans avoir à tout recommencer depuis la première piste du CHALLENGE 1, notez bien ce code.

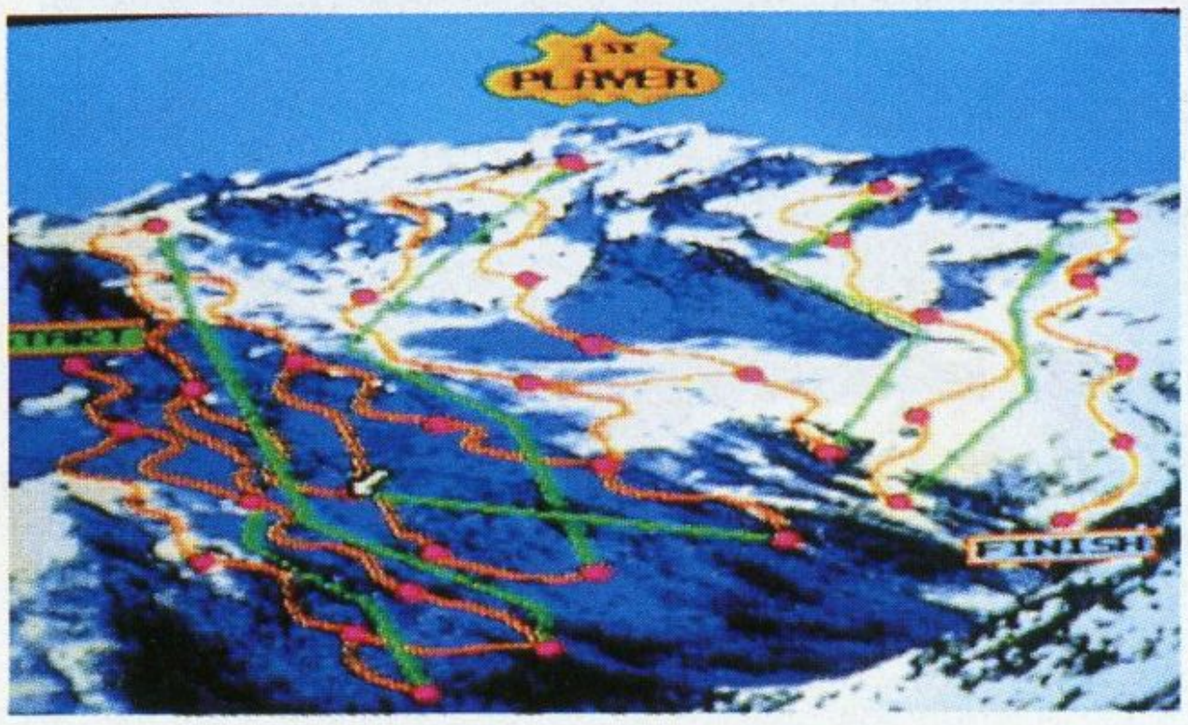
Note : SI vous avez perdu mais que la console n'a pas été éteinte, le jeu conserve en mémoire votre dernier CODE. Inutile donc de le retaper, il vous suffit d'aller dans le MENU OPTION, de choisir l'option CODE et de valider le code déjà affiché en pressant le bouton START.




A gauche en rouge — Votre vitesse en km/h.
Au milieu en vert — Le chrono.
A droite en bleu — Le nombre de portes manquées.
A droite en rouge — Le nombre d'essais encore possibles dans ce CHALLENGE.

## FREERIDE

Ça vous plairait une petite balade en montagne ?
Le ski en toute liberté... ou presque..., car le temps vous est compté et le stress est au rendez-vous !




Vous partez du point marqué *START* en haut à gauche, et votre but est d'arriver au point marque *FINISH* en bas à droite.
Plusieurs chemins permettent de rallier l'arrivée. Attention, le plus court n'est pas forcement le meilleur!
Les lignes vertes correspondent à des remontées mécaniques, choisissez bien celles que vous allez utiliser, car bien sûr, toutes les pistes n'ont pas le même niveau de difficulté.

Vous partez avec un crédit de secondes indiqué en haut et au milieu de l'écran. Vous devrez parcourir la piste jusqu'au CHECK-POINT (passage intermédiaire), dans ce laps de temps. Si vous y arrivez, vous gagnerez à nouveau des secondes qui vous aideront à parcourir la piste suivante. Une fois arrivé tout en bas d'une piste, une remontée mécanique vous emmènera en haut de la suivante.

A gauche en rouge — Votre vitesse en km/h.
Au milieu en vert — Le temps restant.

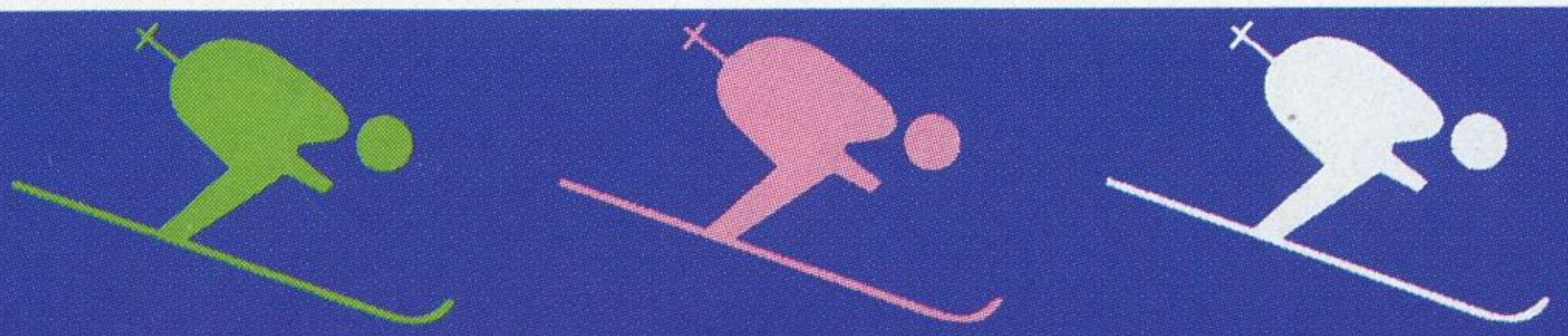
Faites bien attention au brouillard, au verglas, aux arbres, aux skieurs, motoneigistes et aux autres obstacles et difficultés qui vous attendent.

## LE CHOIX DU SPORT

Appuyer sur les flèches **DROITE** ou **GAUCHE** pour choisir l'un des deux sports proposés.

- ***SNOWBOARD*** si vous voulez faire du SURF DES NEIGES.

- ***SKIING*** si vous désirez glisser à SKI.



## L'OPTION CODE

(Sauvegarde de partie)
- Si vous désirez éteindre votre console "SUPER NINTENDO"™ sans perdre votre niveau, notez bien le code qui apparaîtra à l'écran à la fin de chaque CHALLENGE. Gardez le précieusement afin de récupérer votre partie.

- Cette option vous permet aussi de rentrer un code provenant d'une partie précédante:
- Choisissez l'option ***CODE.***
- Validez en appuyant sur **START**
- Entrez votre code à l'aide des touches :
  - **R** et **L** pour choisir un caractère.
  - Les flèches **DROITE** et **GAUCHE** pour positionner le curseur.
  - Les flèches **HAUT** ou **BAS** pour souligner ou surligner le caractère.
  - Appuyez enfin sur **START** pour valider votre CODE.

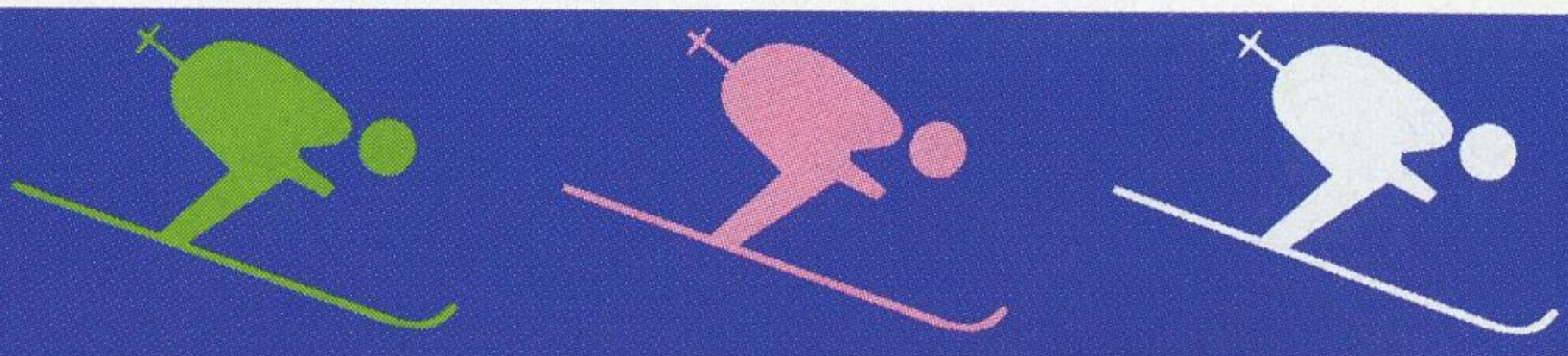
## L'OPTION CONTROL PAD

(Configuration du joystick):
Vous avez le choix entre 10 configurations, les 5 premières sont destinées aux joueurs droitiers, les 5 autres étant prévues pour les joueurs gauchers.

Les **flèches GAUCHE** et **DROITE** de la **MANETTE MULTIDIRECTIONNELLE** permettent de faire défiler les dix choix possibles.
Appuyez sur le bouton **START** pour choisir la configuration qui vous convient et revenir au menu ***OPTIONS.***

Vous pouvez, ici aussi, appuyez sur le bouton **SELECT** pour revenir au menu précédent.





# LE MENU PLAY

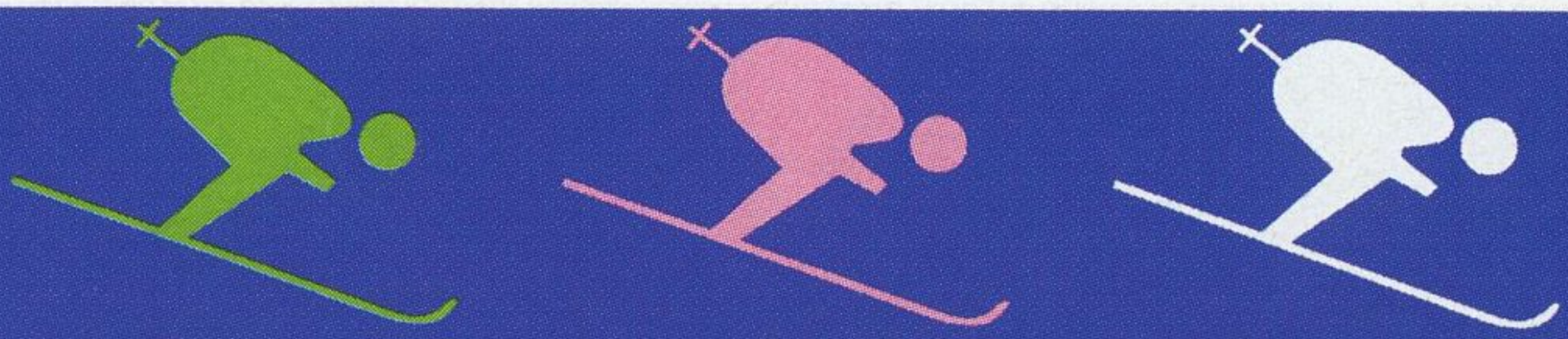
Si vous avez choisi de vous entraîner ***TRAINING*** ou bien de participer à une compétition COMPETE, un menu vous proposera de choisir l'épreuve.

- ***SLALOM*** pour faire une course de slalom spécial,

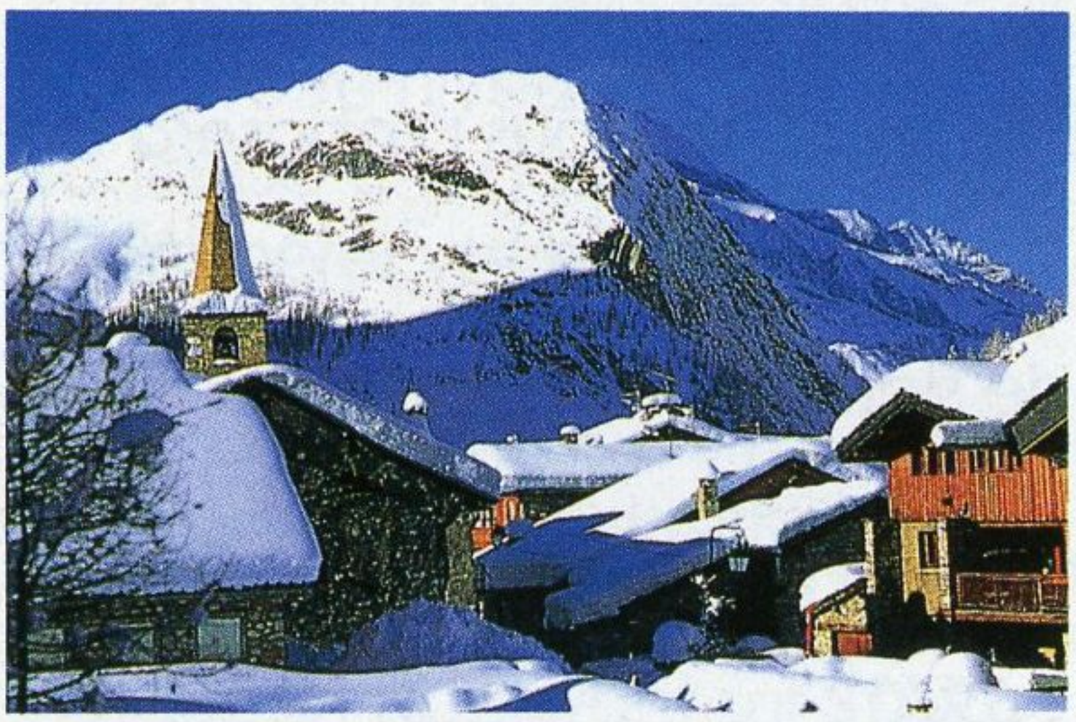
- ***GIANT*** pour participer à une épreuve de slalom Géant,

- ***DOWNHILL*** pour faire de la descente.

Appuyez sur le bouton S**TART** pour commencer votre partie.



# MA JOURNEE A VAL D'ISERE



*(Par Benjamin, 15 ans)*

***8 h 00*** *Lever et solide petit déjeuner pour affronter les pistes. Il est tombé un peu de neige fraîche cette nuit, mais il fait beau ce matin et la journée sera splendide. C'est le Directeur des Pistes qui nous l'annonce sur Radio Val, la radio locale.*

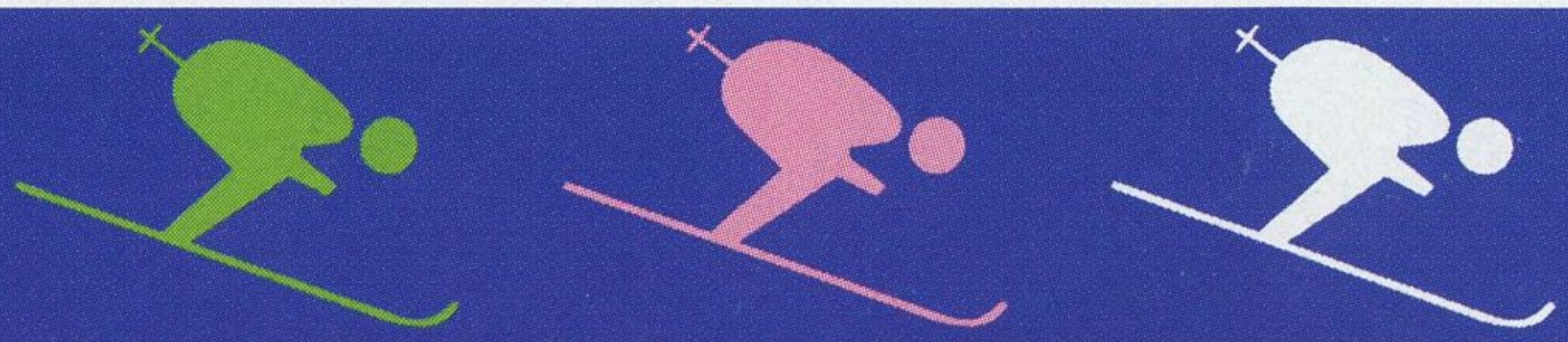
***8 h 30*** *Vérification de l'équipement de ski. Ne rien oublier. Le forfait de remontées mécaniques, la crème solaire...*

***9 h 00*** *Découverte de l'Espace Killy. Il nous faudra bien une semaine avec un bon niveau de ski pour faire toutes les pistes. La matinée se passe à avaler des dénivelés entre des pistes de toutes les couleurs et de remontées mécaniques très rapides, comme le Funival et les télésièges à quatre places qui offrent des panoramas spectaculaires.*

***13 h 00*** *Déjeuner en altitude sur la terrasse d'un petit chalet typique, histoire de récupérer des calories.*

***14 h 00*** *Cet après-midi, le moniteur nous a inscrit à une compétition de slalom géant. Serais-je un digne héritier des grandes*



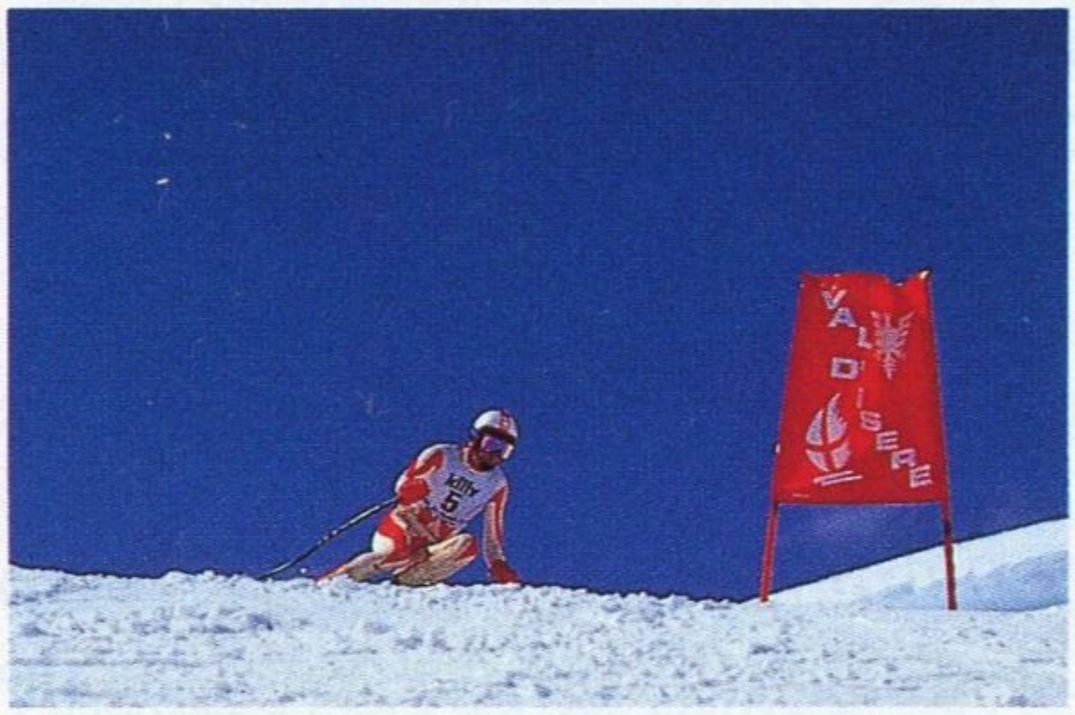


*gloires locales : Henri Oreiller, les sœurs Goitschel, Jean-Claude Killy, Patrice Bianchi...*

***17 h 00*** *Retour au chalet, un peu fatigués car pour nous détendre après la course, le moniteur nous a emmené visiter la station voisine de l'Espace Killy, Tignes.*

***20 h 30*** *Après le dîner, rendez-vous pour tous au pied de la Face de Bellevarde, site des Epreuves masculines de Jeux olympiques d'hiver 1992, pour admirer une descente aux flambeaux, relayée par un show de ski acrobatique et des sauts très spectaculaires.*

***22 h 00*** *Vivement demain.*



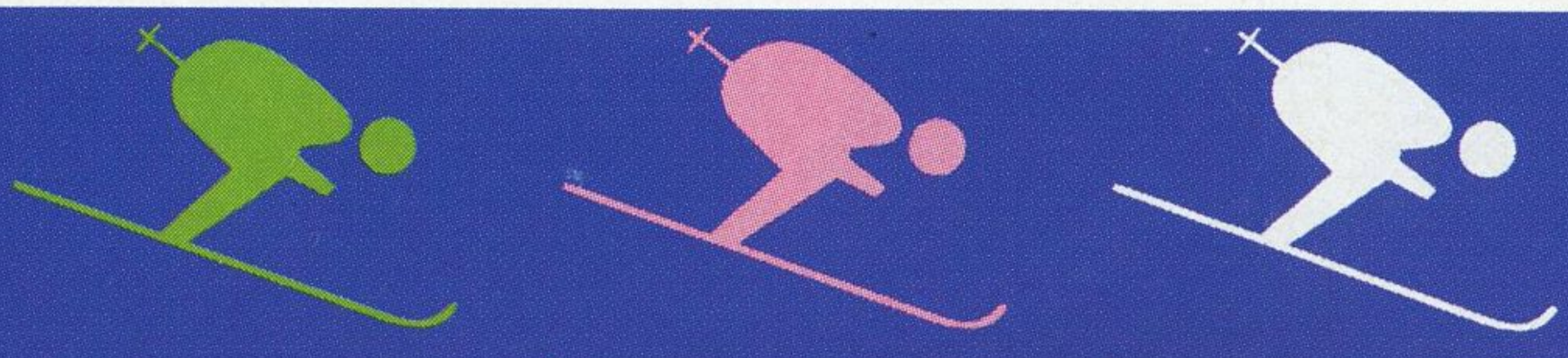
# VAL, LA STATION LA PLUS CONNUE AU MONDE

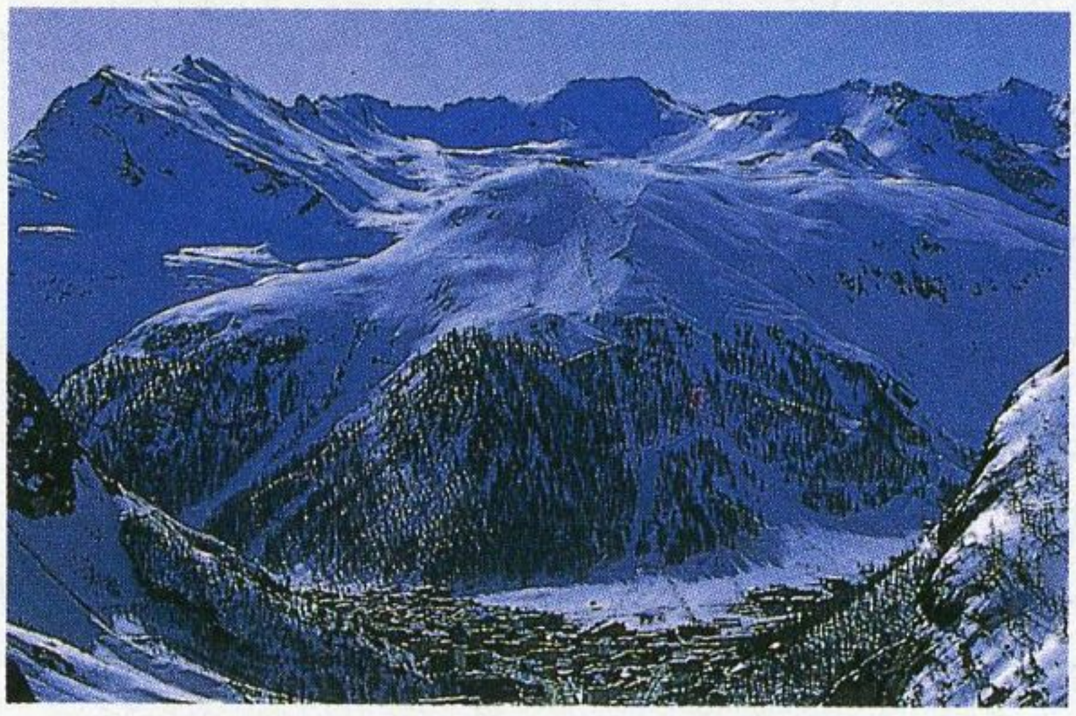
*Une très belle histoire que celle de Val d'Isère, petit village blotti autour de son Eglise du XIe siècle à 1850 m d'altitude, devenu aujourd'hui une station de sports d'hiver mondialement connue.*

*Les soeurs Goitschel, Henri Oreiller, et Jean-Claude Killy avaient déjà donné à Val d'Isère le goût de l'Olympisme. Remarquables champions, ils avaient ramené au village des médailles légendaires et en 1992, Val d'Isère a accueilli les épreuves de ski alpin hommes des XVIe Jeux Olympiques d'hiver. Un aboutissement pour la station au Club des Sports le plus médaillé du monde qui donne à chaque début d'hiver depuis 38 ans, le départ de la Coupe du Monde de ski alpin avec le Critérium International de la Première Neige.*

*10000 hectares de hors-piste, 300 kms de pistes, 102 remontées mécaniques, 200 canons à neige forment un domaine skiable merveilleux, grand comme 20000 terrains de football, entre 1830 m et 3500 m d'altitude, autour d'un village à l'authenticité montagnarde.*

*Val d'Isère, c'est aussi l'été. Le Col de l'Iseran qui culmine à 2770 m fait partie des grands classiques des Alpes et relie Val d'Isère à la Maurienne et l'Italie voisines. Le glacier du Pissaillas à 3500 m d'altitude permet la pratique du ski. La station propose de multiples activités sportives, à côté des activités spécifiques de montagne comme l'alpinisme, l'escalade, et les randonnées pédestres qui ont souvent pour but la découverte du Parc National de la Vanoise, espace naturel protégé à la flore et à la faune exceptionnelles.*



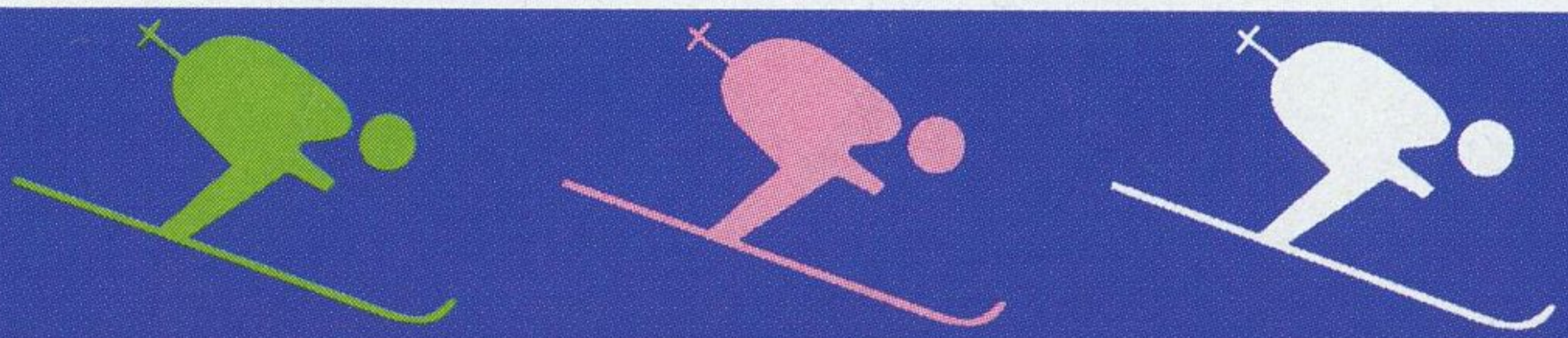


# LE SKI ALPIN

*C'est en 1924 à l'occasion des premiers Jeux Olympiques d'hiver à Chamonix qu'est créée la Fédération Internationale de Ski (FIS). Actuellement cinq épreuves sont courues en ski alpin de compétition : la descente, le super G, le géant, le combiné et le slalom.*

## *LE SLALOM :*

*Vélocité, réflexes, punch... Les slalomeurs sont les sprinters de la piste. Des virtuoses qui doivent venir à bout de deux manches piquetées de portes serrées (55 à 75 maximum), imposant des virages à court rayon. Intense ! Ces portes laissant un passage de 4 à 5 m, et espacées d'au moins 75 cm, sont surmontées de fanions de couleurs alternées rouge et bleue ; la base du piquet est articulée pour permettre au coureur de serrer au plus près de la trajectoire idéale sans se blesser en heurtant le piquet. Une reconnaissance du parcours est prévue avant chaque manche (les deux tracés sont différents). Pour la première manche, les quinze meilleurs slalomeurs sont tirés au sort et partent en tête, les suivants selon l'ordre du classement FIS. Pour la deuxième manche, les quinze meilleurs de la première manche partent dans l'ordre inverse des résultats obtenus dans cette première*



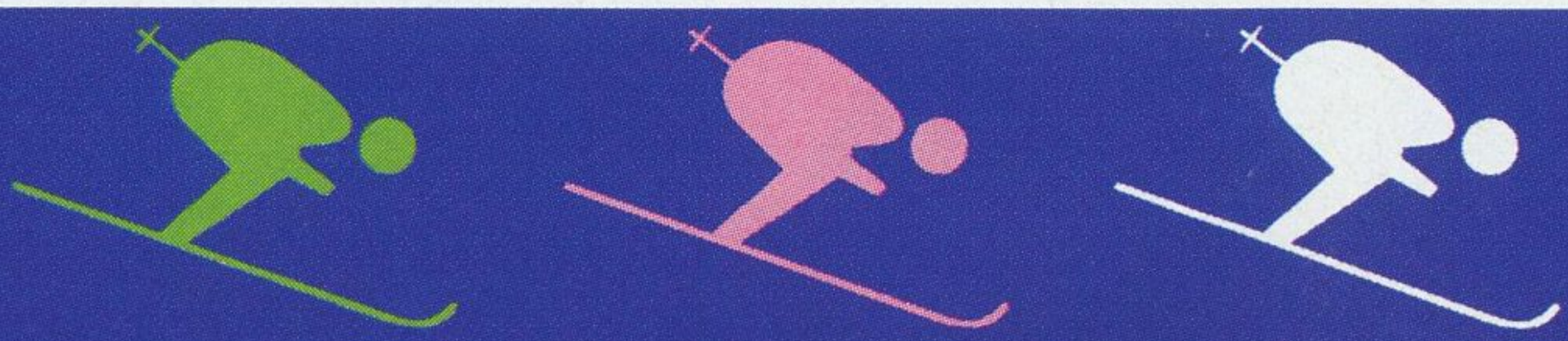
*manche, les suivants se présentent au départ en fonction de l'ordre d'arrivée de la première manche.*
*Seul juge de l'épreuve : le chronomètre.*

***LE GEANT :***

*Sans doute "l'exercice" alpin le plus exigeant, imposant une grande vitesse d'exécution dans des courbes à moyen rayon. Subtil contrôle freinage... Le tracé est délimité par des portes alternativement rouges et bleues, surmontées de calicots de 0,75 m de large par 0,50 m de haut. Le nombre de portes utilisées est de 12 à 15 % de la dénivelée en mètre (ex : 36 à 45 portes pour 300 m). Elles doivent laisser un passage de 4 à 8 m au plus, et être distantes d'au moins 10 m. L'épreuve est courue en deux manches chronométrées, disputées le même jour sur des tracés différents. Les concurrents peuvent effectuer une reconnaissance de chaque tracé avant la compétition mais ne doivent pas essayer de franchir les portes ou d'exécuter des virages parallèlement aux portes en imitant le tracé... Sanction : la disqualification !*
*Le départ est donné toutes les minutes trente. Pour la première manche, les quinze meilleurs géantistes mondiaux sont tirés au sort et partent en tête, les suivants selon l'ordre du classement FIS. Pour la deuxième manche, les quinze premiers de la première manche partent dans l'ordre inverse des résultats de cette première manche, les suivants se présentent au départ en fonction de l'ordre d'arrivée de la première manche.*

***LA DESCENTE :***

*La plus spectaculaire, celle qui reste l'épreuve reine entre toutes, c'est la descente. Depuis le départ situé en altitude, le skieur cherche à rallier l'arrivée le plus vite possible en utilisant au mieux le relief selon la ligne de plus grande pente. Du ski au naturel...*



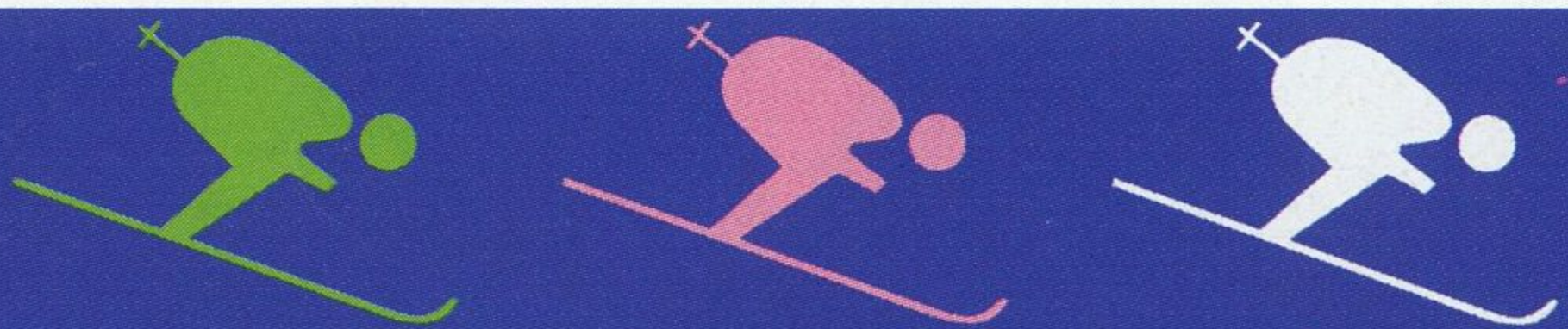
*Le tracé de la piste est matérialisé par des portes de direction de couleur rouge de 1 m x 0,70 m, laissant un passage d'au moins 8 m de large.*
*D'après les normes internationales, la course doit durer environ deux minutes. Une chute en course n'entraîne pas la disqualification, seulement une perte de temps si le concurrent revient dans le tracé... Sont sanctionnées : les portes manquées.*
*Le chronomètre est seul "juge" : victoire au meilleur temps !*

## *AUTRES INFOS TECHNIQUES*

***DESCENTE :*** *longueur moyenne 3,5 km, dénivelé 800 m.*
*Epreuve de vitesse avec des pointes à plus de 140 km/h. Casque obligatoire.*

***SLALOM GEANT :*** *entre 250 et 400 m de dénivelé. 40 à 50 portes d'enchaînement, de grands virages rapides.*

***SLALOM :*** *180 m de dénivelé, 60 portes à enchaîner en rythme très rapide et virages courts.*



# REMERCIEMENTS

| | |
|---|---|
| CHEF DE PROJET | Vincent BAILLET |
| CONCEPTION & REALISATION | |
| GRAPHISMES | Olivier RICHEZ<br>Philippe TESSON<br>Vincent BAILLET |
| TESTING | Vincent NOIRET<br>David JUHENS<br>Guillaume TUAL, David CORREIA<br>& tous les autres |
| MUSIQUES/BRUITAGES | Michel WINOGRADOFF<br>Simon COHEN |
| PRODUCTEUR | Laurant WEILL |
| MANUEL | Laurant WEILL & Vincent BAILLET |
| R.P.& MARKETING | Catherine JAYMOND |
| ACCESSOIRISTE | Hervé JOUANI |

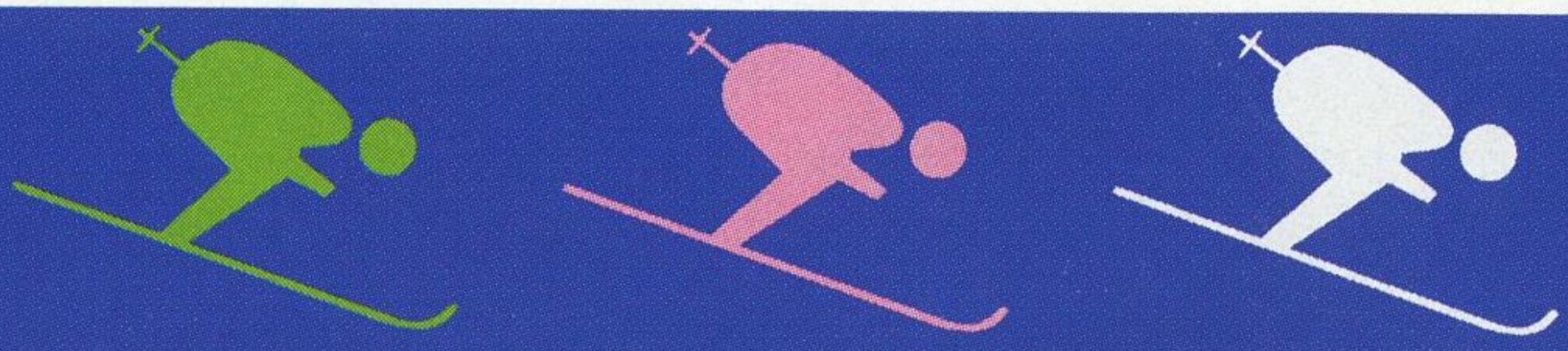
**L'EQUIPE DE VAL D'ISERE :**

| | |
|---|---|
| OFFICE DU TOURISME | Michel GIRAUDY &<br>Jane JACQUEMOD |
| CLUB DES SPORTS | Jean Claude FRITSCH |
| CONSEILS TECHNIQUES | Benoît FRITSCH |
| CREDIT PHOTOS | J.M.FAVRE, M.JUNAK, D.ROMAN,<br>M.HAYMAN |

**ET UN GRAND GRAND MERCI A TOUS CEUX QUI NOUS ONT AIDE** :
A toute l'équipe de LORICIEL qui a testé et amélioré le jeu.
A Nicolas EYPERT, Nathalie CAGOSSI, Philippe SEBAN.
A la dynamique équipe de VAL D'ISERE.
A G.BECKER et L.ROGERS.
A CONTACT +, ELECTROBRAIN U.S, FILA, NINTENDO FRANCE.

Copyright LORICIEL - © November 93





## AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

**A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.**

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

## PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

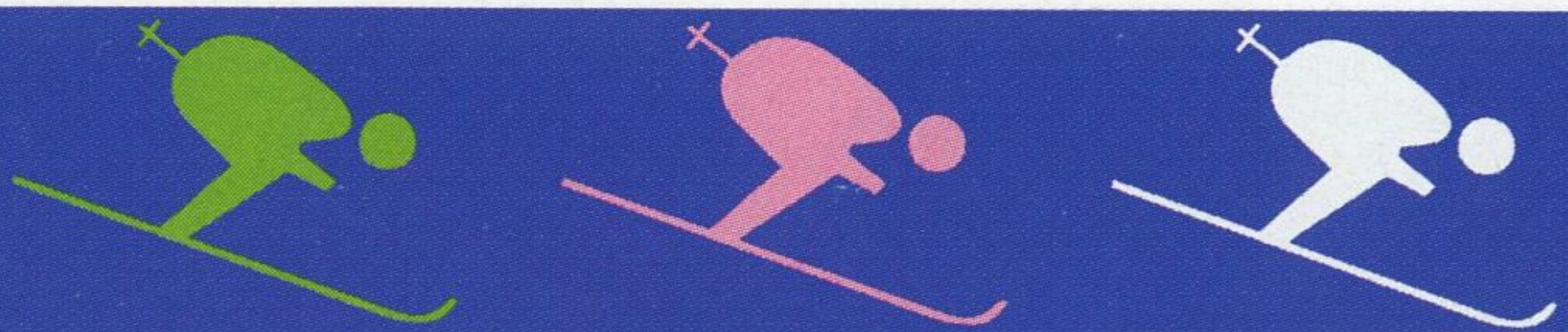
➪ Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

➪ Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.

➪ Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.

➪ En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

ARRETÉ DU 21 JUILLET 1993 - JO DU 3 AOUT 1993.



# FRANCE, BELGIQUE ET LUXEMBOURG
# GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Guillemot International Software garantit la présente cartouche NINTENDO contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant la période de garantie, Guillemot International Software réparera ou remplacera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche à votre revendeur NINTENDO avec votre facture d'achat.

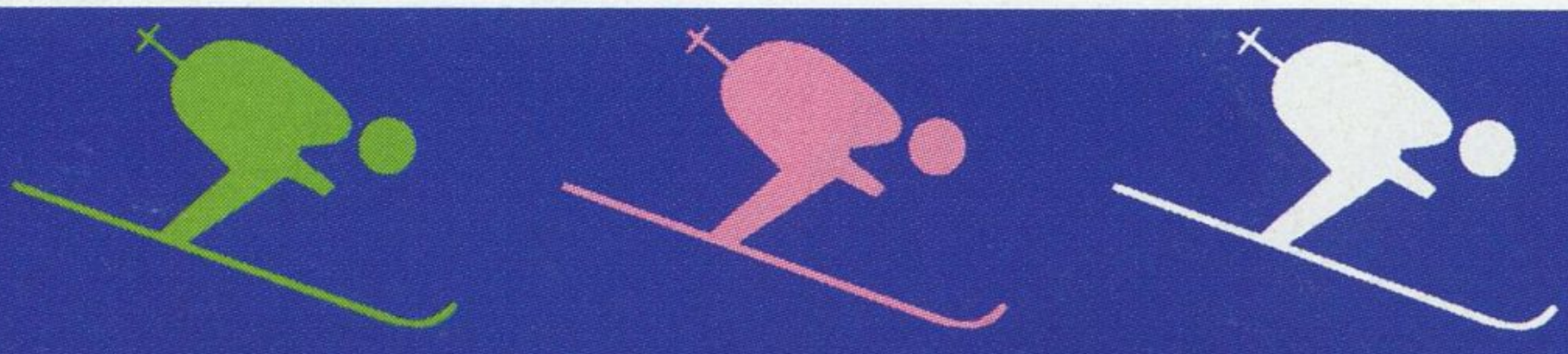
Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de la garantie seront au choix de Guillemot International Software, soit réparées soit remplacées à la charge du client.

Cette garantie ne joue pas si la cartouche a été endommangée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information concernant cette cartouche
et les autres jeux NINTENDO
de la sélection **Ludi Games,**
**appelez le S.O.S. LUDI au**

**16 (1) 48 70 29 45**





# Val d'Isère CHAMPIONSHIP

Gefeliciteerd met uw keuze van ons spel ***"VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP"*** ! Wij hopen dat het u veel plezier zal bezorgen.

LORICIEL

# INHOUD :


**HOE HET SPEL WORDT GESTART** ..... 27

**DE JOYPAD** ..... 28

- GEBRUIK VAN DE JOYPAD IN DE MENU'S ..... 28
- GEBRUIK VAN DE JOYPAD TIJDENS HET SPEL ..... 28

**DE MENU'S** ..... 31

**HET OPTIE MENU** ..... 32

- DE DRIE VORMEN VAN SPORTBEOEFENING ..... 32
  - TRAINING ..... 32
  - COMPETE ..... 33
  - FREERIDE ..... 36
- DE KEUZE VAN DE SPORT ..... 37
- OPTIE CODE ..... 38
- OPTIE CONTROL PAD ..... 38

**HET PLAY MENU** ..... 39

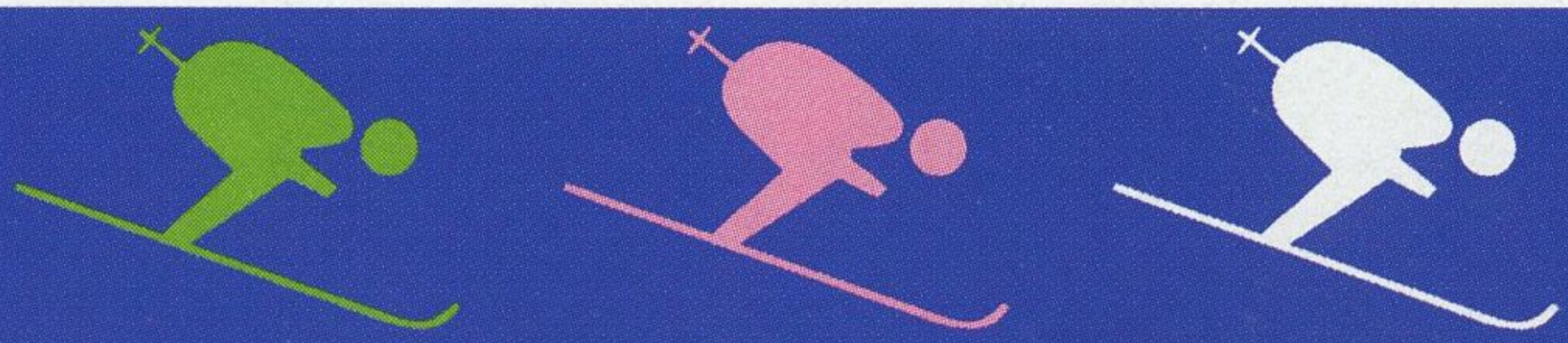
**EEN DAG IN VAL D'ISERE** ..... 40

**VAL, HET BEKENDSTE SKIGEBIED TER WERELD** ..... 42

**ALPINESKIEN** ..... 43

- SLALOM ..... 43
- REUZENSLALOM ..... 44
- AFDALING ..... 45
- AANVULLENDE TECHNISCHE INFORMATIE ..... 45

**DANKBETUIGINGEN** ..... 46

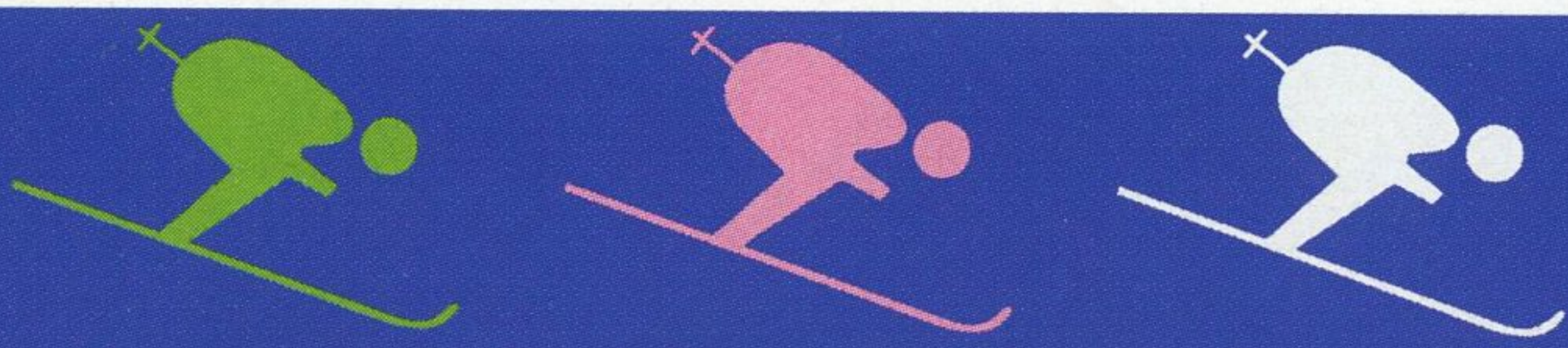
# HOE HET SPEL WORDT GESTART

1) Controleer of de Super Nintendo™ uitstaat.

2) Doe de spelcassette **"VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP"** in je Super Nintendo™ spelcomputer.

3) Zet de computer aan met de **POWERknop.**

**Let op !** Nooit een cassette in de Super Nintendo™ spelcomputer doen of eruit halen terwijl deze aanstaat. Nooit forceren. Raadpleeg, indien nodig, de gebruiksaanwijzing van de spelcomputer.



# DE JOYPAD

De joypad heeft links een grote knop die we **VIERPUNTS-DRUKTOETS** noemen en rechts en op de bovenkant knoppen waarbij **A, B, X, Y, L,** en **R** staat.

## GEBRUIK VAN DE JOYPAD IN DE MENU'S

Met de volgende knoppen kun je je door de menu's verplaatsen :

- de **VIERPUNTSDRUKTOETS** voor verplaatsing **OMHOOG, OMLAAG** naar **LINKS** of naar **RECHTS** en voor de keuze van één van de beschikbare opties (bijv. SKIING, SNOWBOARD).

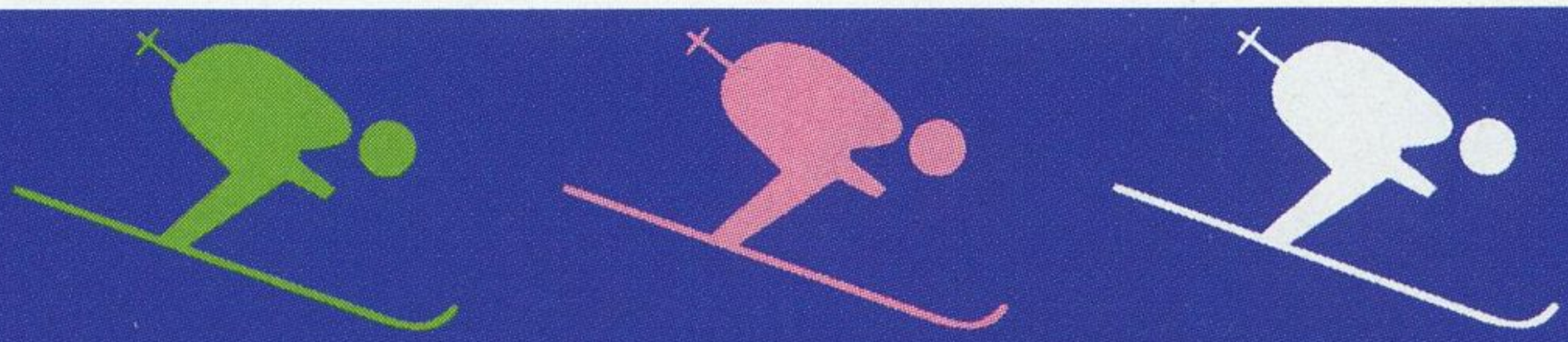
- de **STARTknop** om te valideren, d.w.z. de voorgestelde keuze accepteren.

- de **SELECTknop** om terug te keren naar het vorige MENUscherm.

## GEBRUIK VAN DE JOYPAD TIJDENS HET SPELEN

Ue kunt de configuratie van je joypad zelf bepalen en het gebruik van de knoppen naar eigen voorkeur instellen. Bij het starten van het spel is de voorgeprogrammeerde keuze als volgt :

De **VIERPUNTSDRUKTOETS** dient om je in de aangegeven richting te verplaatsen **(OMHOOG, OMLAAG,** naar **LINKS** en naar **RECHTS).**



De **B KNOP** om te versnellen.

De **A KNOP** om te springen.

De **X KNOP** om te vertragen.

De **Y KNOP** voor een scherpe bocht in de gekozen richting.

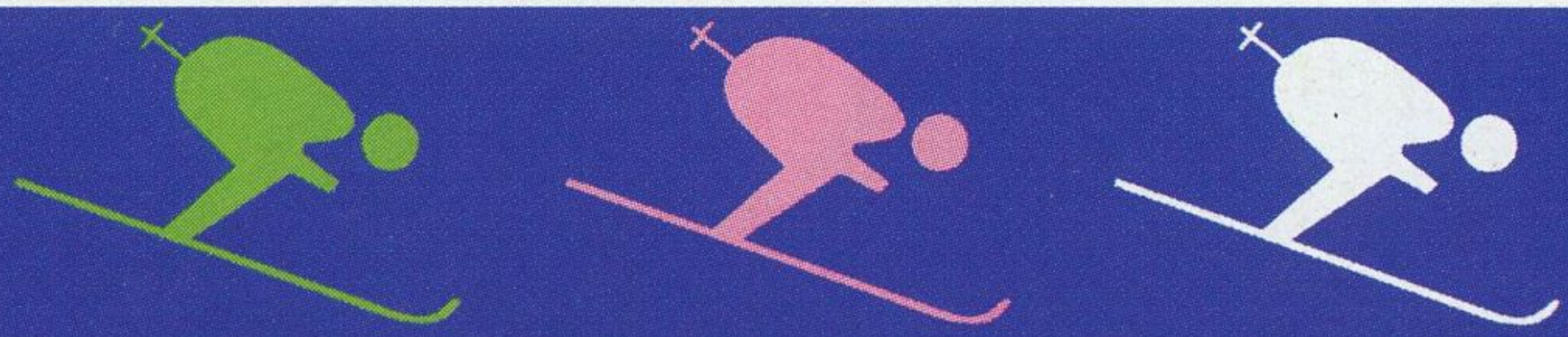
De **L KNOP** voor een scherpe bocht naar links.

De **R KNOP** voor een scherpe bocht naar rechts.

Om uit de geboden mogelijkheden een nieuwe configuratie te kiezen voor de joypad, moet je de optie **CONTROL PAD** gebruiken in het **OPTIE** menu (zie verderop in deze handleiding de **CONTROL PAD OPTIE**).

De **STARTknop** wordt gebruikt om tijdens het spel te pauzeren.

Op elk moment tijdens het spel kun je het spel verlaten door de knoppen **SELECT** en **START** tegelijk in te drukken.

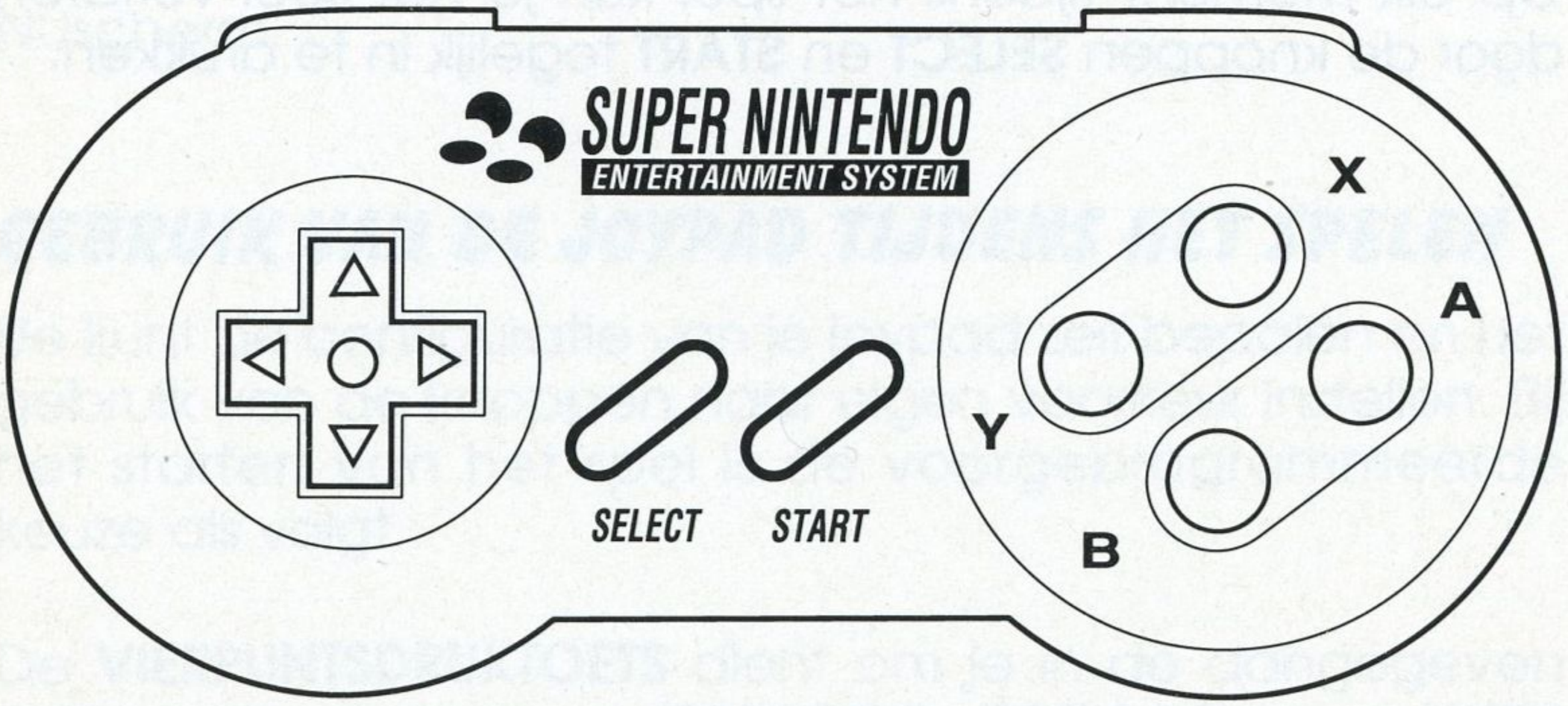


# DE MENU'S

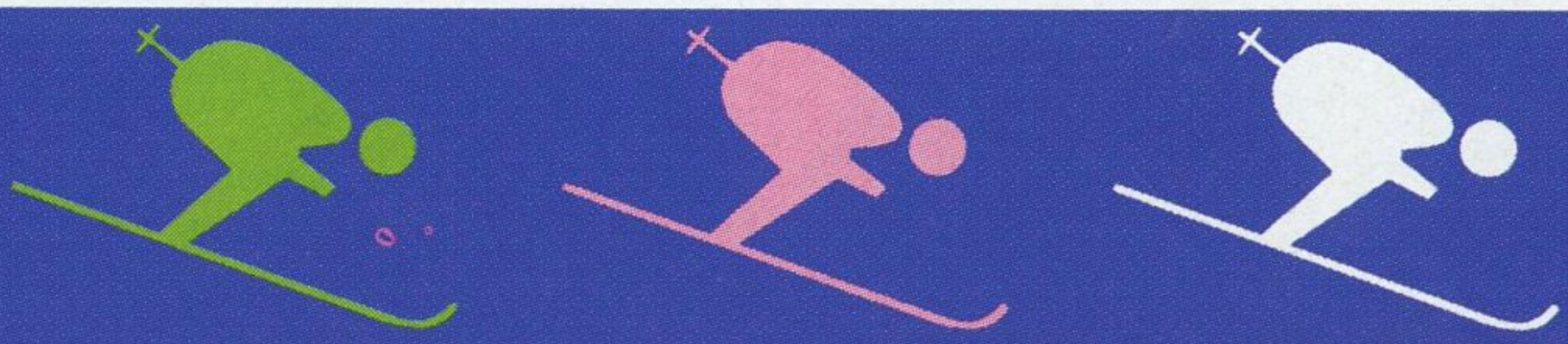
Met **VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP** ontdek je het plezier en de spanning van competitie en avontuur.

Dit spel biedt een groot aantal opties : ***TRAINING*** om te oefenen, ***COMPETE*** om aan competities deel te nemen of ***FREERIDE*** om zomaar vrij over de piste van je keuze te skiën. Ook kun je kiezen tussen het gebruik van ski's ***(SKIING)*** of van een ***SNOWBOARD.*** Verder heb je de mogelijkheid je joypad ***(CONTROL PAD)*** naar wens te configureren en wachtwoorden te noteren ***PASSWORDS-(CODE).***

Je vindt al deze keuzemogelijkheden in de menu's.





Zo ! Startklaar ? Af !

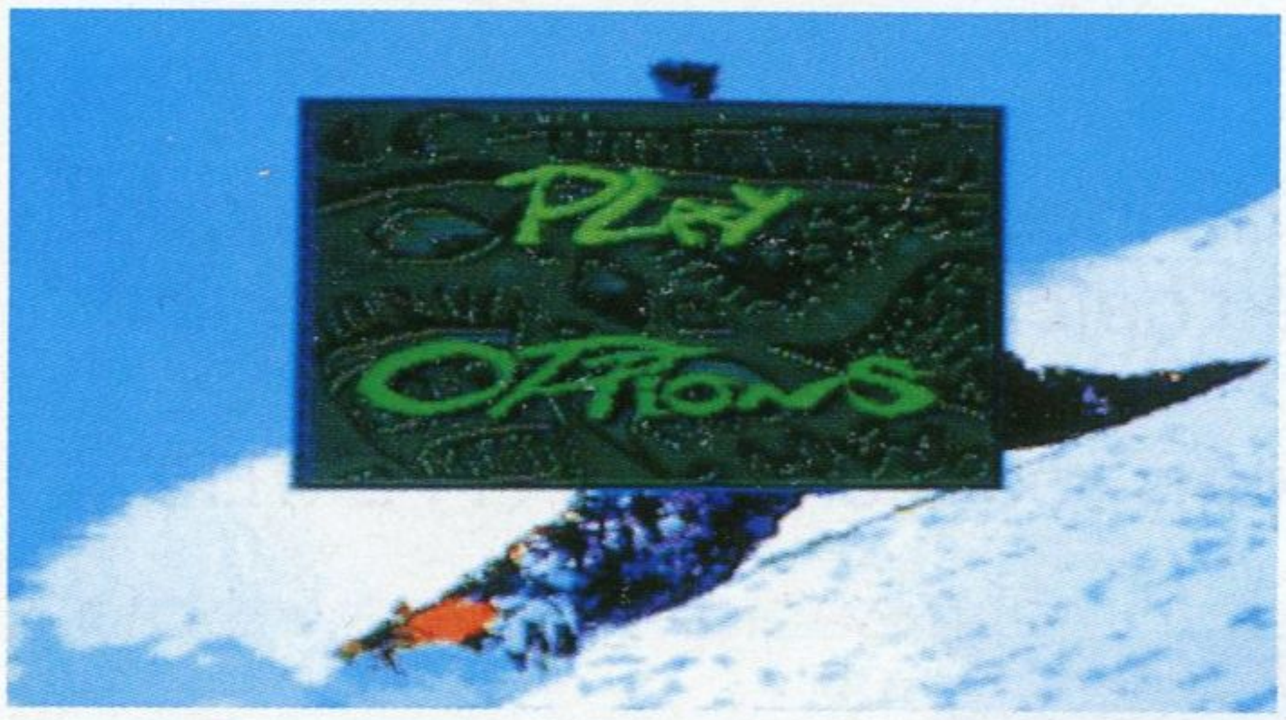
Bepaal eerst met de **VIERPUNTSDRUKTOETS (OMHOOG of OMLAAG)** of je alleen of met z'n tweeèn wilt spelen.

***1 PLAYER*** als u alleen wilt spelen

***2 PLAYERS*** als twee joypads heeft en met z'n tweeën wilt spelen.

Druk vervolgens op **START.**

Het hoofdmenu verschijnt op het scherm.




Kies :

- ***PLAY*** als je het spel meteen wilt starten.

- ***OPTIONS*** als je de vorm van sportbeoefening of de spelopties wilt kiezen.

# HET OPTIE MENU

Laten we het **OPTIE MENU** regel voor regel bestuderen.

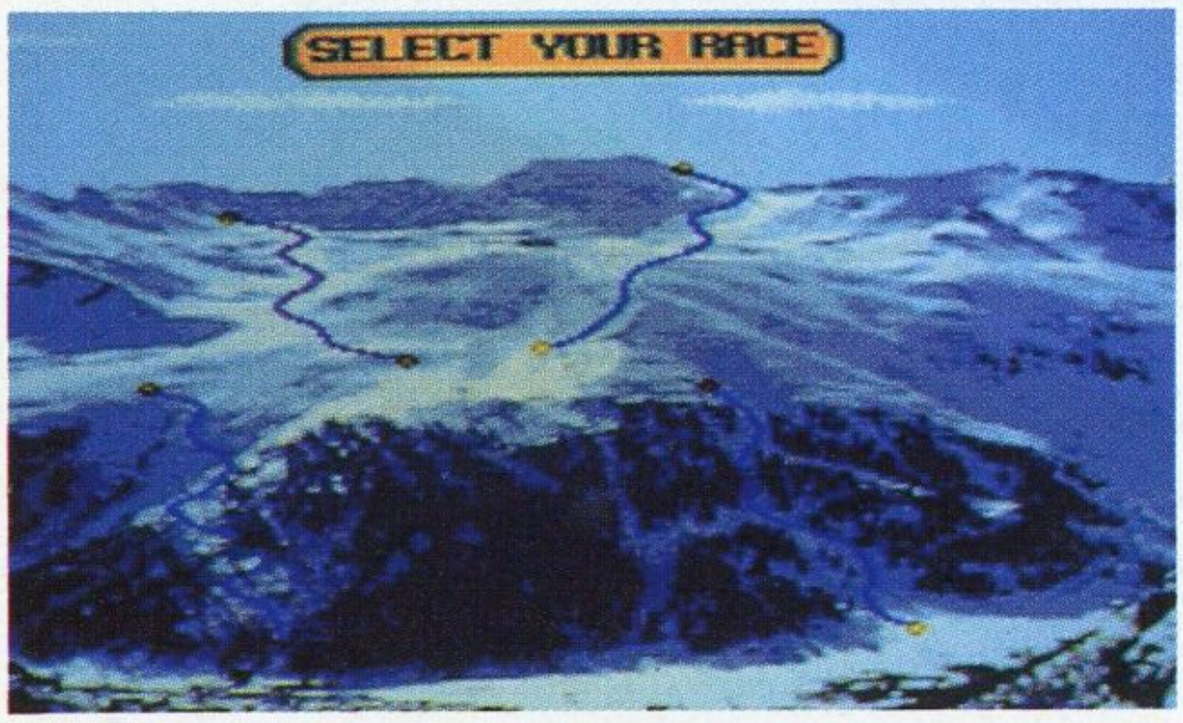
## DE DRIE VORMEN VAN SPORTBEOEFENING

Beweeg met de **VIERPUNTSDRUKTOETS** naar **LINKS** of naar **RECHTS** om één van de volgende drie vormen te kiezen.

- ***TRAINING*** training voor de competitie
- ***COMPETE*** competitie
- ***FREERIDE*** vrij skiën

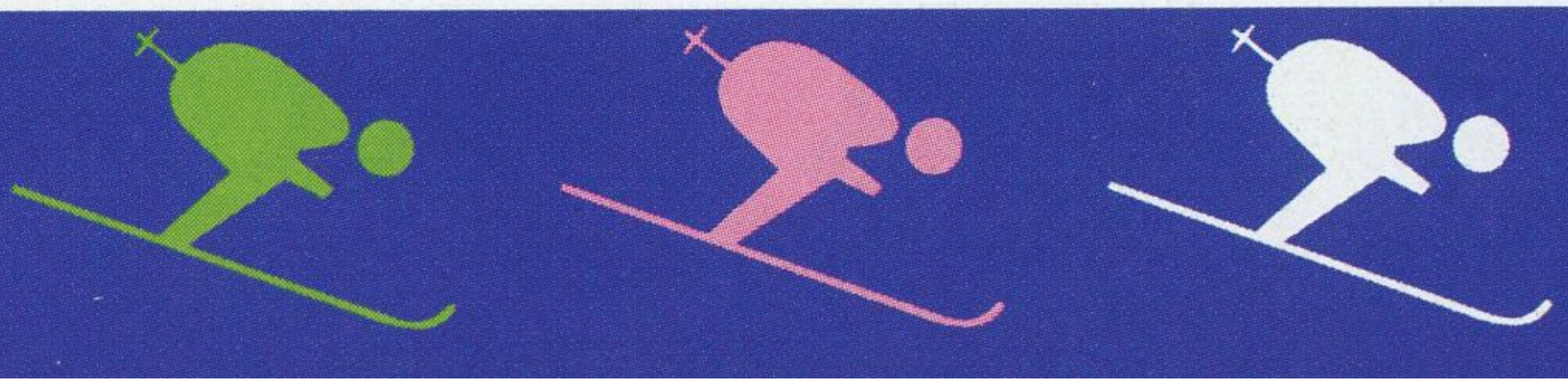
### *TRAINING*

Deze proef is speciaal aanbevolen voor beginnelingen. Hiermee kun je het skiën oefenen alvorens aan een competitie mee te doen.
Deze optie bestaat slechts voor één speler (1 PLAYER).

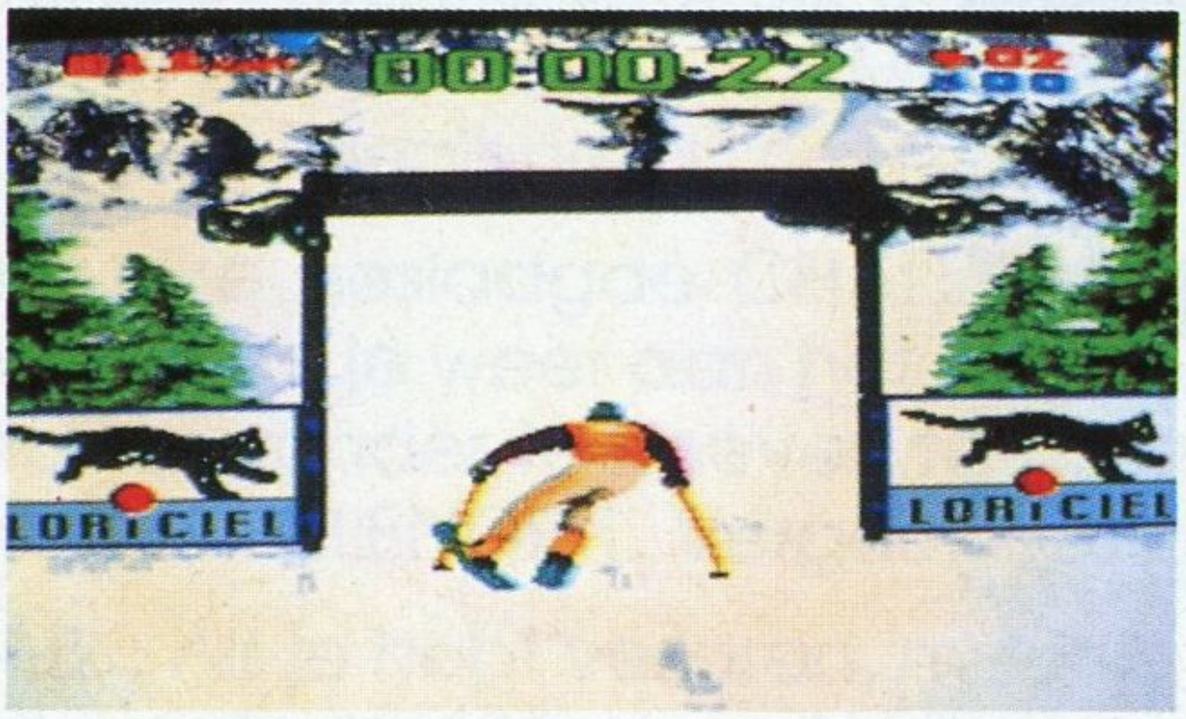



Training bestaat uit vier pistes met een verschillende moeilijkheidsgraad. Kies een piste met de **VIERPUNTS-DRUKTOETS (LINKS** of **RECHTS)** en druk op de **START** knop.





Nu bent je klaar voor de start. De lichten gaan van rood naar geel en wanneer ze op groen springen gaat de tijdmeting van start. Je moet de piste zo snel mogelijk afdalen, zonder een poortje te missen (Pas op ! JE krijgt 2 seconden straftijd voor elk gemist poortje).




## COMPETE

De competitie bestaat uit 4 kampioenschappen (CHALLENGE) die elk uit 3 RACES bestaan.
*Bijv. CHALLENGE 1 - RACE 2, CHALLENGE 1 - RACE 3, CHALLENGE 2 - RACE 1.*

Word jij wereldkampioen skiën of snnowboarden ?

Alvorens het hoogste niveau te bereiken, moet je eerst aan de kampioenschappen meedoen om je te kwalificeren voor de finale.
Ter herhaling : Er zijn 4 kampioenschappen die ieder uit 3 RACES bestaan.
Tijdens de eerste race worden de eerste 7 deelnemers gekwalificeerd voor de volgende race.
Tijdens de tweede race, worden de eerste 5 gekwalificeerd.
Tijdens de derde race, worden de eerste 3 gekwalificeerd voor het volgende kampioenschap.

Aan het begin van elke race verschijnt het nummer van het kampioenschap, het nummer van de race en de beste tijd die op deze piste werd behaald.

Als je op dat moment op de VIERPUNTSDRUKTOETS drukt (OMHOOG, of OMLAAG) verschijnt de lijst van de eerste 8 uit het voorlopige klassement. De laatste tijden, in rood aangegeven, zijn die van de gediskwalificeerde deelnemers. Je moet dus binnen deze tijd blijven om je voor de volgende race te kwalificeren.

In dit voorbeeld moet je een tijd onder de 01:26:86 maken om je te kwalificeren.

Houd de tijd die je moet verbeteren in de gaten ? Bent je in goede conditie, geconcentreerd, klaar voor de start ? De lichten gaan van rood naar geel en als ze op groen springen gaat de tijdmeting van start.

Let op dat je geen poortjes overslaat, want je krijgt 2 seconden straftijd voor elk gemist poortje en u mag er maar drie missen. Anders : GAME OVER en dan moet je het spel opnieuw beginnen !

Na elke geslaagde CHALLENGE verschijnt er een code waarmee je weer aan het begin van die CHALLENGE kunt starten zonder te hoeven terugkeren naar de eerste piste van CHALLENGE 1. Vergeet niet die code te noteren.

N.B. : Als je hebt verloren, maar je spelcomputer niet heeft uitgezet, houdt het spel je laatste CODE in het geheugen. Onnodig dus om deze opnieuw in te tikken, je hoeft slechts naar het OPTIE MENU om de optie CODE te kiezen en dan kun je de aangegeven code valideren met de START knop.

Links in rood

In het midden in groen

Rechts in blauw

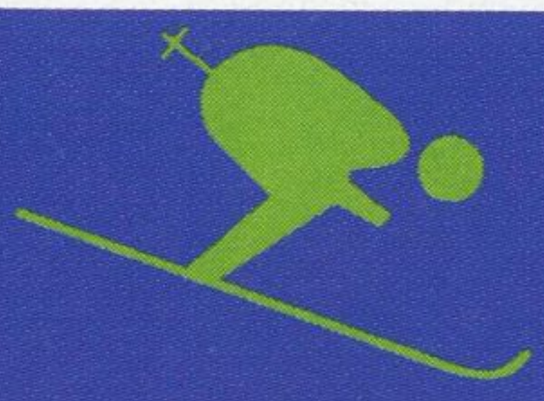
Rechts in rood

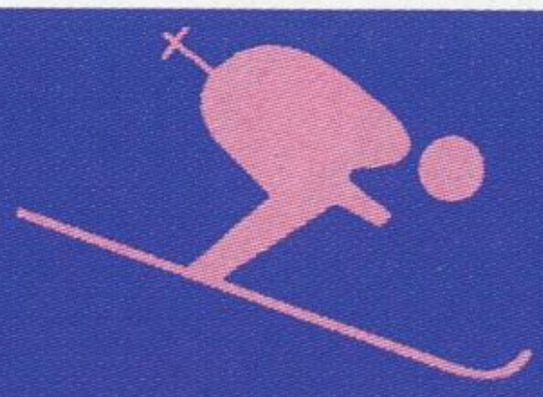
Je snelheid in km./u.

De tijdmeter

Het aantal gemiste poortjes

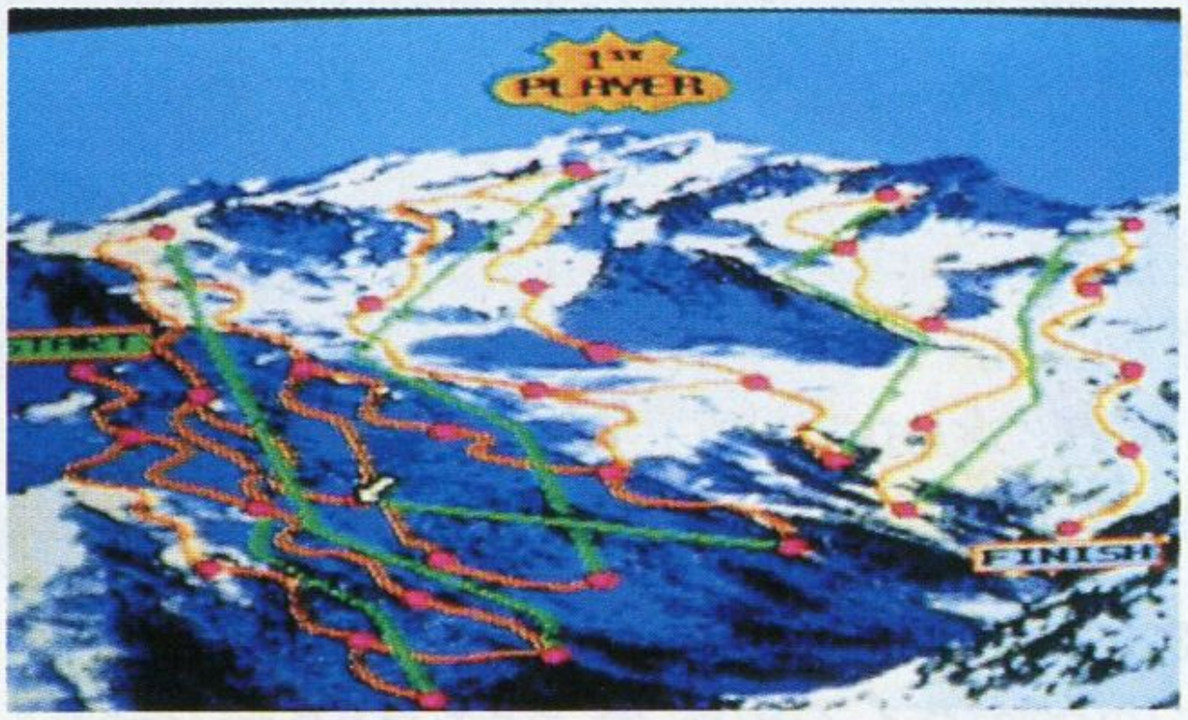
Het aantal nog toegestane pogingen in deze CHALLENGE





# FREERIDE

Heb je zin in een tocht door de bergen ?
Vrij skiën... bijna tenminste...., want je tijd wordt genoteerd, en dat zorgt voor de nodige spanning.




Je vertrekt vanaf het ***STARTpunt*** rechts bovenaan en je moet arriveren bij de ***FINISH*** links onderaan.

Je hebt de keuze uit verschillende routes, maar let op, de kortste is niet altijd de beste !

De groene strepen geven de skiliften aan. Bepaal welke je wilt gebruiken, want de pistes hebben niet allemaal dezelfde moelijkheidsgraad !

Bij vertrek krijg je een bepaald aantal seconden toebedeeld die bovenaan in het midden van het scherm staan aangegeven.

Dat is de tijd waarbinnen je het CHECKPOINT (halverwege) moet bereiken. Als dat lukt krijg je opnieuw tijd toebedeeld om de volgende piste af te dalen. Zodra je helemaal beneden bent, brengt een skilift je weer naar boven, naar de volgende piste.

Links in rood Je snelheid in km./u.
In het midden in groen De resterende tijd

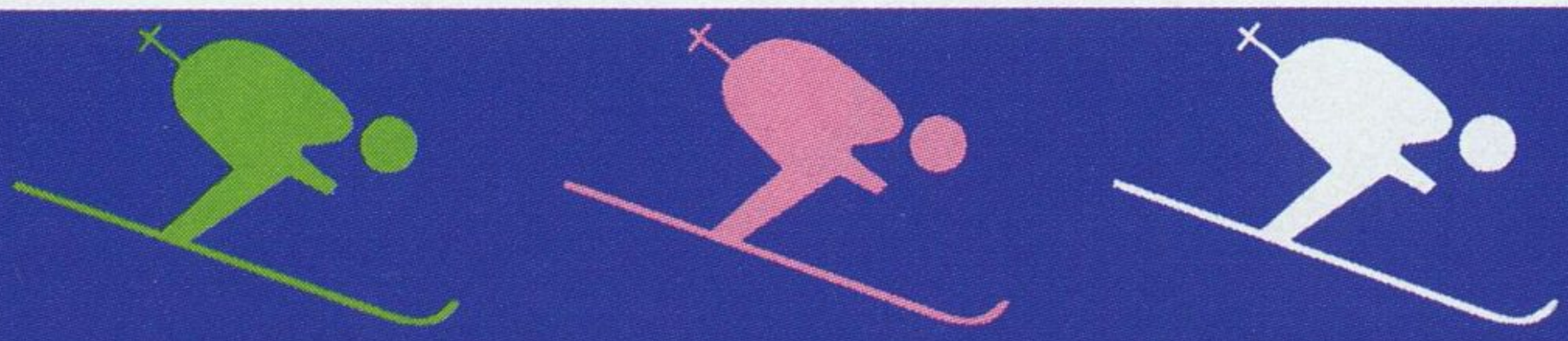
Let goed op mist, ijzel, bomen, medeskiërs, sneeuwscooterrijders en andere obstakels en moeilijkheden die je kunt tegenkomen.

## DE KEUZE VAN DE SPORT

Beweeg met de **VIERPUNTSDRUKTOETS** naar **RECHTS** of naar **LINKS** om één van de twee sporten te kiezen.

- ***SNOWBOARD*** als je wilt SNOWBOARDEN

- ***SKIING*** als je wilt SKIEN



## OPTIE CODE

(Spel bewaren)

- Als je je "SUPER NINTENDO"™ spelcomputer wilt uitzetten zonder het behaalde niveau te verliezen, moet je niet vergeten de code te noteren die aan het eind van elke CHALLENGE op het scherm verschijnt. Hiermee kun je het spel weer opvragen.

- Deze optie biedt tevens de mogelijkheid een code van een vorige partij in te tikken :
- kies de optie ***CODE***
- valideer door op **START TE DRUKKEN.**
- tik je code in met behulp van de volgende knoppen :
- **R** en **L** om een letter te kiezen.
- Vierpuntsdruktoets naar **RECHTS** en naar **LINKS** om de cursor te verplaatsen.
- Vierpuntsdruktoets **OMHOOG** en **OMLAAG** om een streep boven of onder een letter te zetten.
- druk vervolgens op **START** om je CODE te valideren.

## OPTIE CONTROL PAD

(configuratie van de joypad) :

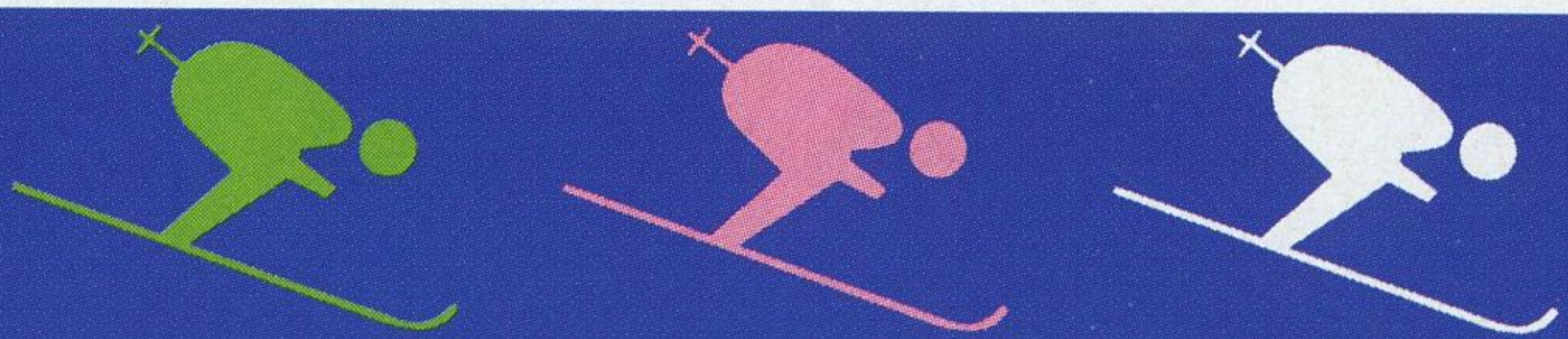
Je hebt de keuze uit 10 configuraties, waarvan de eerste vijf voor rechtshandige spelers bestemd zijn en de andere 5 voor linkshandigen.

Met de **VIERPUNTSDRUKTOETS (RECHTS** of **LINKS)** kun je de tien keuzemogelijkheden over het scherm doen scrollen.

Druk op de **START** knop om de gewenste configuratie te kiezen en terug te keren naar het ***OPTIE MENU.***

Ook hier kunt je op de **SELECT** knop drukken om terug te keren naar het vorige menu.





# HET PLAY MENU

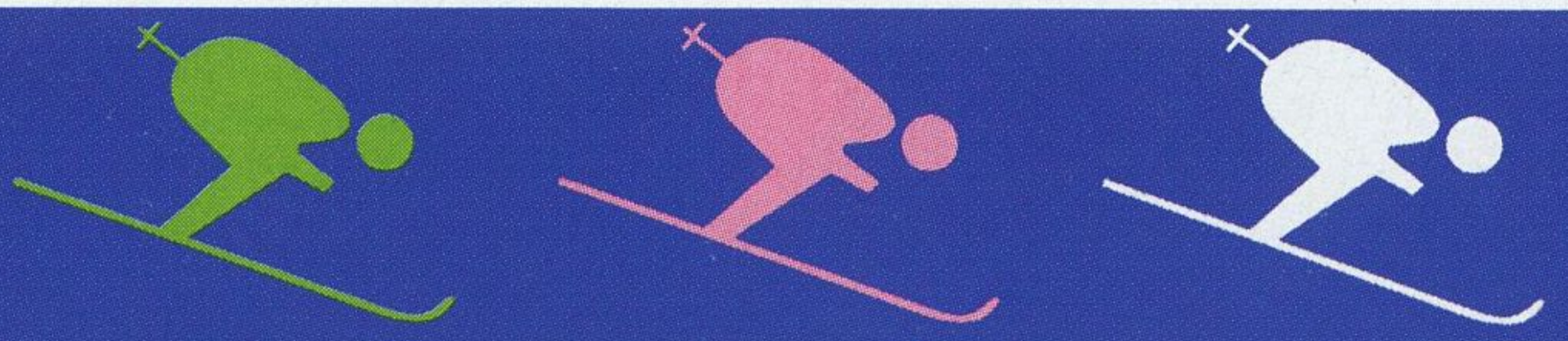
Als je hebt besloten on te trainen ***(TRAINING)*** of om deel te nemen aan een competitie (COMPETE), stelt het menu je voor de volgende keuze:

- ***SLALOM*** voor deelname aan een speciale slalom.

- ***GIANT*** voor deelname aan een reuzenslalom.

- ***DOWNHILL*** voor deelname aan een afdaling.

Druk op de **START** knop om het spel te beginnen.



# EEN DAG IN VAL D'ISERE

*(door Benjamin, 15 jaar)*

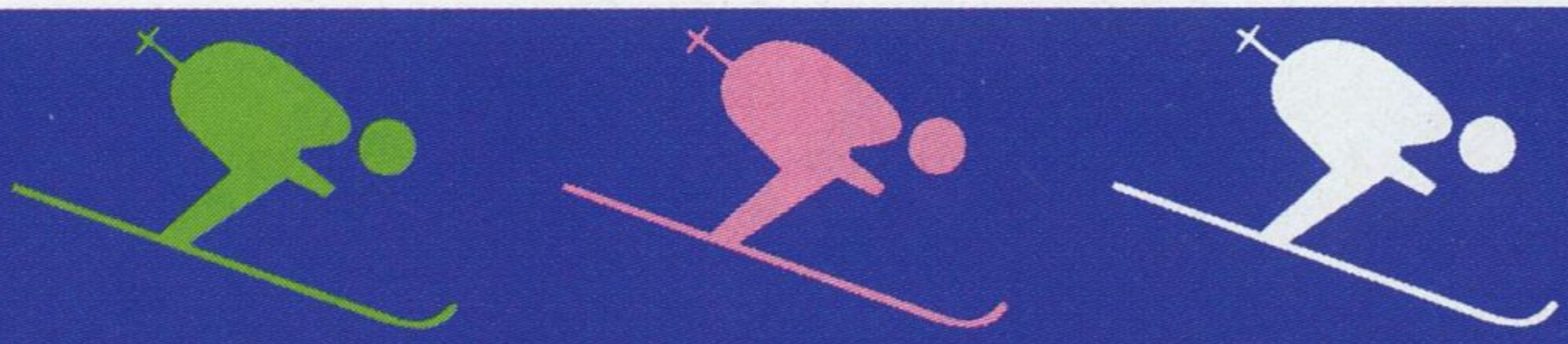
***8.00 uur*** *Tijd om op te staan en een stevig ontbijt te nemen om krachten op te doen voor een sportieve dag. Het heeft wat gesneeuwd vannacht, maar nu is het mooi weer en het belooft een prachtige dag te worden, zoals de Direkteur van de Pistes ons bericht op de plaatselijke radiozender "Radio Val".*

***8.30 uur*** *Contrôle van de ski-uitrusting. Niets vergeten ? Het skiliftabonnement, de zonnebrandcrème...*

***9.00 uur*** *Ontdekking van het skigebied Espace Killy. Goede skiërs hebben zeker een week nodig om alle pistes te verkennen. De ochtend gaat voorbij met korte afdalingen tussen verschillende kleuren pistes en snelle skiliften, zoals de Funival, of vierpersoons stoeltjesliften vanwaar men een indrukwekkend uitzicht heeft.*

***13.00*** *uur Lunch in de bergen op het terras van een karakteristiek chalet. Even caloriën opdoen.*



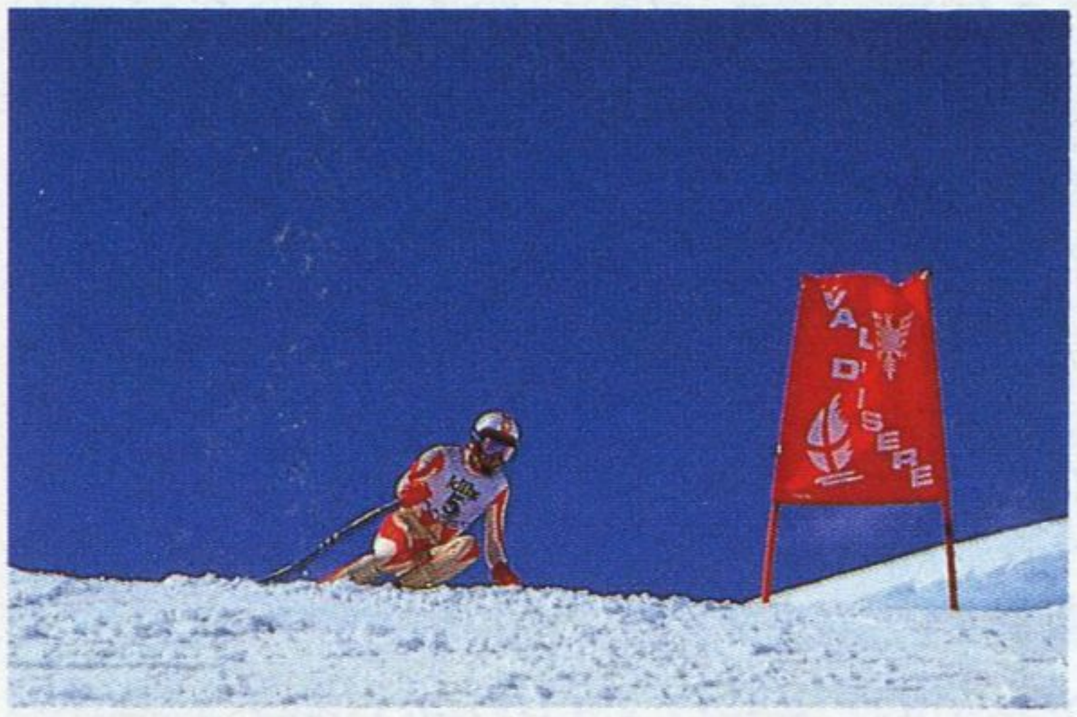


***14.00*** *uur De skileraar heeft ons ingeschreven voor een reuzenslalom-competitie. Zal ik de plaatselijke kampioenen zoals Henri Oreiller, de gezusters Goitschel, Jean-Claude Killy, Patrice Bianchi kunnen evenaren...*

***17.00 uur*** *Terug naar het chalet, een beetje moe, want ter ontspanning na de wedstrijd, heeft de skileraar ons meegenomen naar Tignes, het skioord naast Espace Killy.*

***20.30 uur*** *Na het avondeten ontmoeten we elkaar aan de voet van de Face de Bellevarde, waar tijdens de Olympische Winterspelen van 1992 de afdaling voor heren plaatsvond. We bekijken er een afdaling met fakkels, een ski-akrobatiekshow en enkele zeer spectaculaire sprongen.*

***22.00 uur*** *Morgen is er weer een dag !*



# VAL, HET BEKENDSTE SKIGEBIED TER WERELD

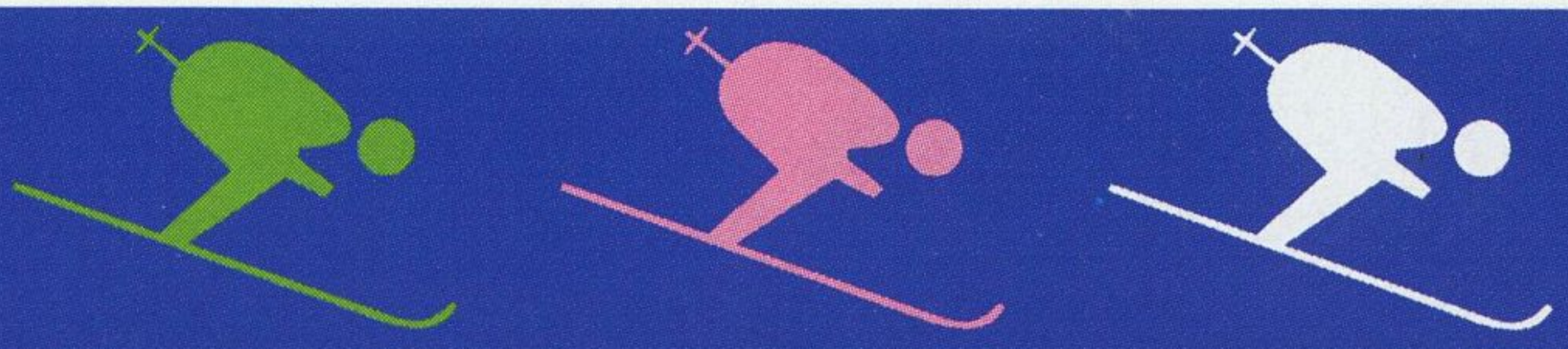
*Een lang verhaal met een goede "afloop", dat van Val d'Isère; een klein dorpje, gebouwd om zijn XIde eeuwse kerk, op 1850 m. hoogte, dat een wereldberoemd skioord is geworden.*

*De gezusters Goitschel, Henri Oreiller en Jean-Claude Killy hadden Val d'Isère al een Olympische allure gegeven. Opmerkelijke kampioenen die legendarische medailles mee naar huis brachten, voordat Val d'Isère in 1992 het toneel werd voor de alpineskinummers voor heren tijdens de XVIde Olympische Winterspelen. Dit vormde een doorbraak voor dit plaatsje met zijn sportclub die reeds een indrukwekkend aantal medailles wist binnen te halen en waar sinds 38 jaar aan het begin van de winter het startsein wordt gegeven voor de wereldkampioenschappen alpineskiën met het Critérium International de la Première Neige.*

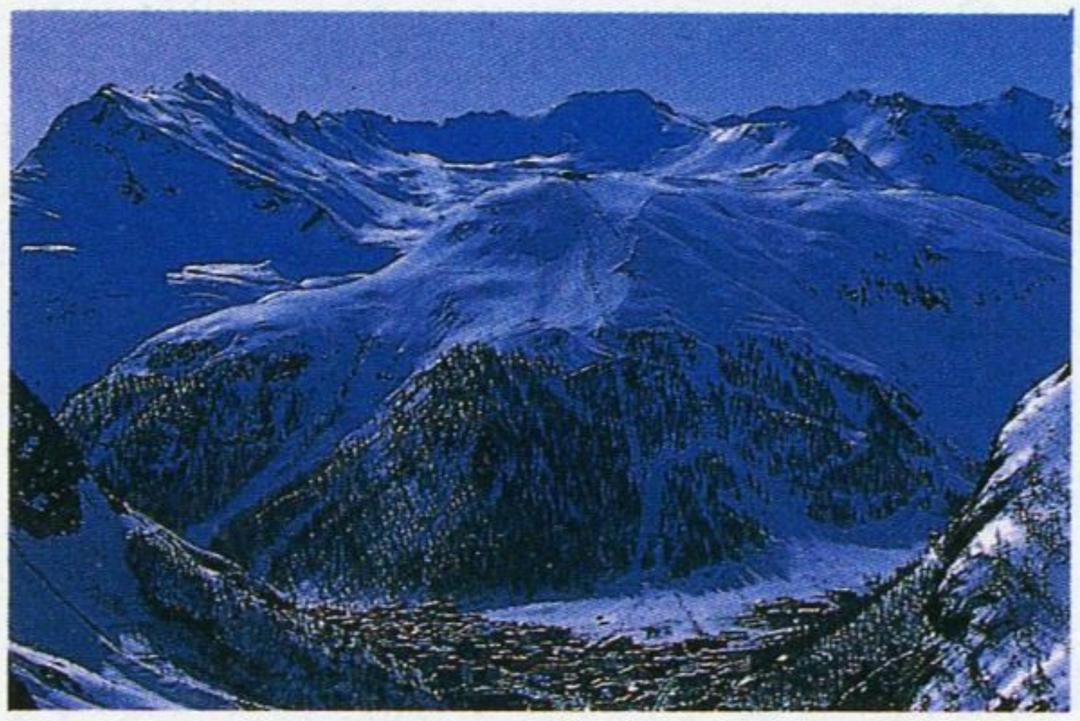
*10 000 hectares buiten de pistes, 300 km pistes, 102 skiliften, en 200 sneeuwkanons vormen een fantastisch skigebied, zo groot als 20 000 voetbalvelden en gelegen tussen 1830 en 3500 m. hoogte, rondom een authentiek bergdorpje.*

*Val d'Isère is ook 's zomers de moeite waard. De Col de l'Iseran met zijn 2770 m. hoogte is één van de bekendste bergpassen van de Alpen en verbindt Val d'Isère met la Maurienne en het nabijgelegen Italië. Op de gletsjer van le Pissaillas op 3500 m hoogte kan men in de zomer skiën. In dit vakantieoord zijn allerlei sportactiviteiten mogelijk*





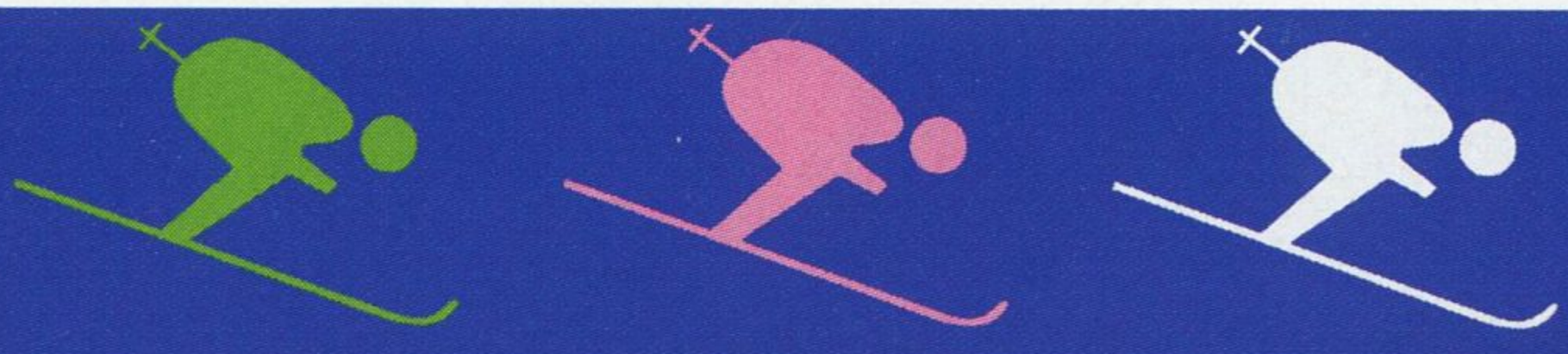
*naast de typische bergsporten, zoals alpinisme, bergklimmen, en het maken van voettochten. Dit laatste biedt de mogelijkheid het Parc National de la Vanoise, een... fauna te ont dekken, een beschermd natuurgebied met een zeer rijke en zeldzame flora en fauna.*



## ALPINESKIEN

*In 1924, ter gelegenheid van de eerste Olympische Winterspelen in Chamonix, werd de Internationale Skifederatie opgericht (FIS = Fédération Internationale de Ski).*
*Tegenwoordig bestaat de competitie alpineskiën uit vijf wedstrijden : afdaling, super G, reuzenslalom, combiné (slalom en afdaling) en slalom.*

***SLALOM :***
*Snelheid, reactievermogen, punch... Slalomskiërs zijn echte sprinters. Virtuozen die twee manches moeten afleggen, afgepakend met 55 tot 75 dicht opelkaar geplaatste poortjes, die dwingen tot het nemen van scherpe bochten. Zeer intensief ! De poortjes van 4 ǂ 5 meter breedte die minstens 75 cm uitéén zijn geplaatst, dragen afwisselend rode en blauwe vaantjes. De voet van de poortjes is beweegbaar, zodat de skiër zijn bochten zo*



*nauw mogelijk kan nemen zonder zich bij het raken van de palen te verwonden. Voor elke manche vindt een proefrit plaats (beide manches volgen een verschillend traject). Voor de eerste manche vindt een loting plaats tussen de 15 beste slalomskiërs die als eerste vertrekken. De anderen vertrekken al naar gelang hun rangorde in het klassement van de FIS. Bij de tweede manche vertrekken de vijftien besten van de eerste manche in tegenovergestelde volgorde van het behaalde resultaat in de eerste manche.*

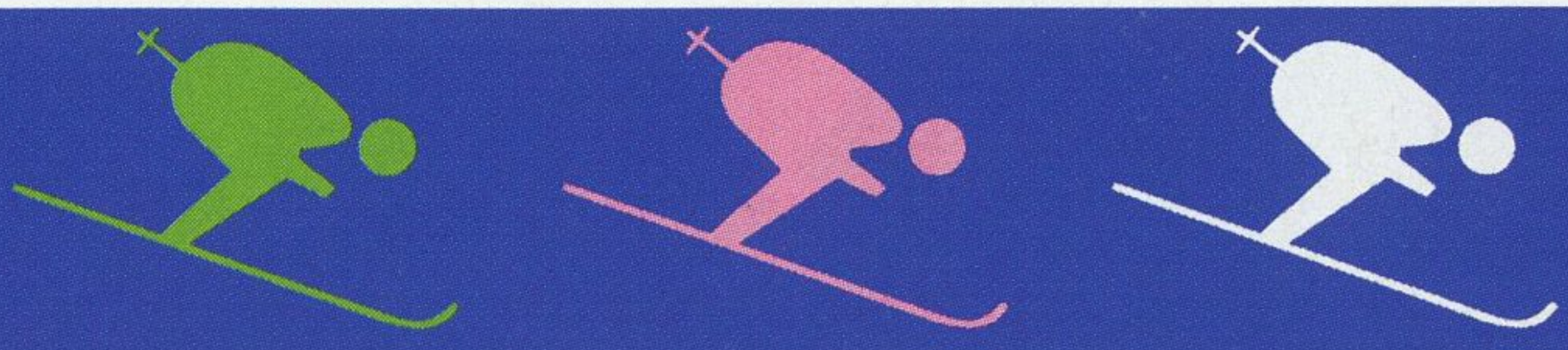
*De enige jury is de tijdmeter..*

***REUZENSLALOM :***

*Dit is ongetwijfeld de zwaarste alpine "oefening", waarbij in de middelscherpe bochten een grote snelheid vereist is. De snelheid moet beheerst worden. Het parcours is afgebakend door afwisselend rode en blauwe poorten met spandoeken van 0,75 m. breedte en 0,50 m. hoogte. Het aantal poorten bedraagt 12 tot 15 % van het hoogteverschil in meters (bijv. 36 tot 45 poorten voor 300 m.) Zij moeten 4 tot 8 meter breed zijn en tenminste 10 meter uitéén geplaatst zijn. De westrijd bestaat uit twee manches waarbij de tijd wordt opgenomen en die dezelfde dag plaatsvinden volgens een verschillend parcours. Voor de eigenlijke wedstrijd kunnen de deelnemers een proefafdaling maken waarbij het echter, op straffe van diskwalificering, verboden is door de poorten te skiën of bochten te maken paralel aan de poorten, ter nabootsing van het parcours.*

*Iedere anderhalve minuut wordt er een startsein gegeven. Voor de eerste manche vindt een loting plaats tussen de 15 beste reuzenslalomskiërs die als eersten vertrekken. De anderen volgen de rangorde van het FIS-klassement. Bij de tweede manche vertrekken de vijftien besten in tege-*





*novergestelde volgorde van het behaalde resultaat in de eerste manche, terwijl de anderen starten volgens het klassement van de eerste manche.*

***AFDALING :***
*De spectaculairste wedstrijd van alle is de afdaling. Vanaf de start bovenaan moet de skiër zo snel mogelijk de finish onderaan bereiken, daarbij zo goed mogelijk gebruik makend van het bergreliëf door de rechtste lijn via de steilste helling te kiezen. Puur skiën...*
*De piste is afgebakend met rode richtingpoorten van 1 m. X 0,70 m., met een doorgang van tenminste 8 meter breedte.*

*Volgens de internationale normen moet de race ongeveer twee minuten duren. Een val tijdens de race betekent geen diskwalificatie, maar alleen tijdverlies als de skiër het parcours afmaakt. Gemiste poorten worden wel bestraft. Ook hier is de tijdmeter enige "jury" : De snelste wint !*

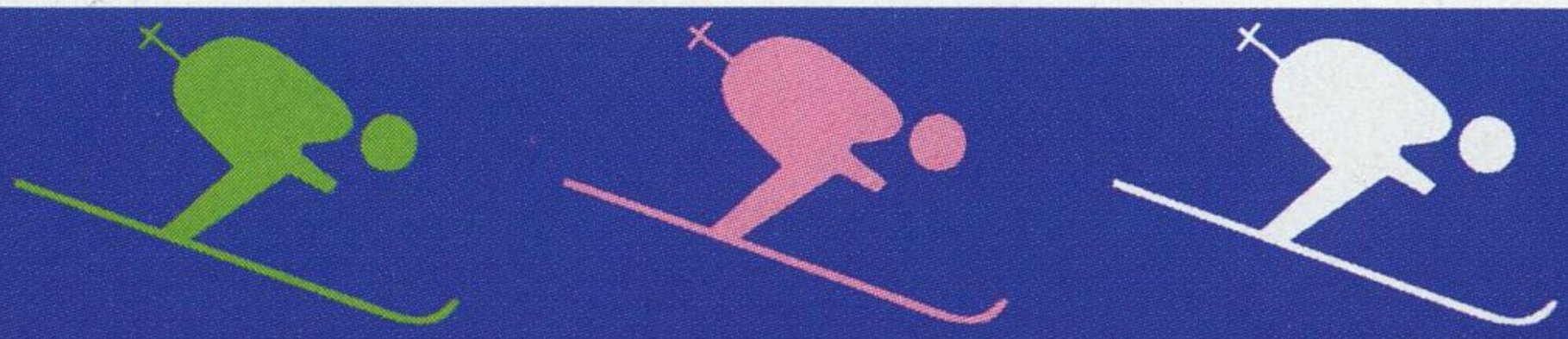
***AANVULLENDE TECHNISCHE INFORMATIE***

***AFDALING :*** *Gemiddelde lengte : 3,5 km., hoogteverschil 800 m.*

*Snelheidswedstrijd met topsnelheden van meer dan 140 km./u. Helm verplicht.*

***REUZENSLALOM :*** *tussen 250 en 400 m. hoogteverschil. 40 tot 50 poorten na elkaar, ruime, snelle bochten.*

***SLALOM :*** *180 m. hoogteverschil, 60 poorten na elkaar, zeer snel ritme en scherpe bochten.*



# DANKBETUIGINGEN

| | |
|---|---|
| PROJECTLEIDER | Vincent BAILLET |
| ONTWERP & UITVOERING | |
| GRAPHICS | Olivier RICHEZ<br>Philippe TESSON<br>Vincent BAILLET |
| TESTING | Vincent NOIRET<br>David JUHENS<br>Guillaume TUAL, David CORREIA<br>& alle anderen |
| MUZIEK/GELUIDSEFFECTEN | Michel WINOGRADOFF<br>Simon COHEN |
| PRODUCER | Laurent WEILL |
| HANDLEIDING | Laurent WEILLL & Vincent BAILLET |
| PR & MARKETING | Catherine JAYMOND |
| REKWISITEUR | Hervé JOUANI |

**HET TEAM VAN VAL D'ISERE :**

| | |
|---|---|
| VVV-KANTOOR | Michel GIRAUDY<br>& Jane JACQUEMOD |
| SPORTCLUB | Jean Claude FRITSCH |
| TECHNISCHE ADVIEZEN | Benoît FRITSCH |
| FOTO'S | J.M. FAVRE, M. JUNAK, D. ROMAN,<br>M. HAYMAN |

**EN VEEL DANK AAN ALLEN DIE ONS HEBBEN GEHOLPEN :**

Het hele team van LORICIEL dat het spel getest en verbeterd heeft.

Nicolas EYPERT, Nathalie CAGOSSI, Philippe SEBAN.

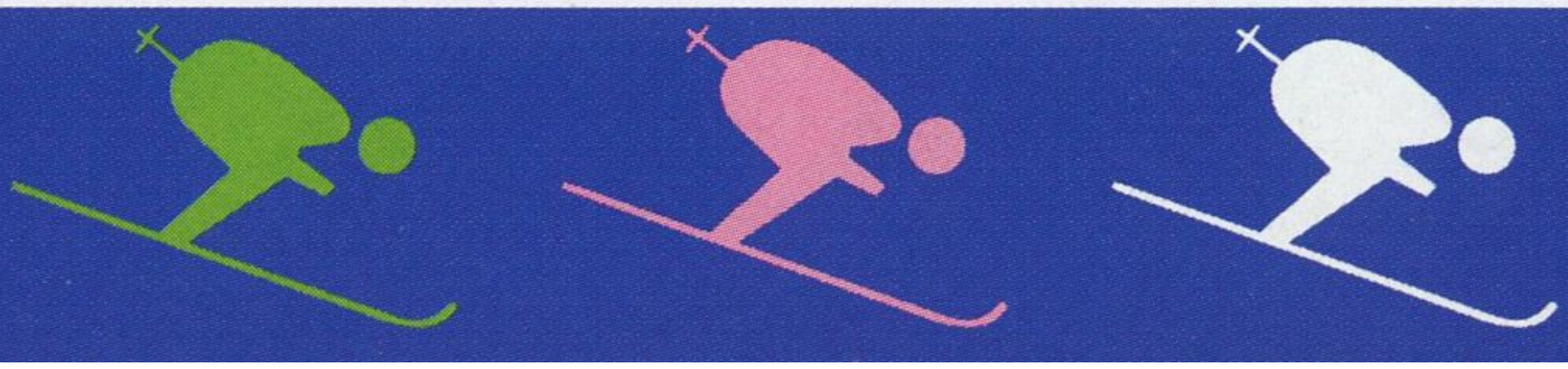
Het dynamische team van VAL D'ISERE.

A.G. BECKER en L. ROGERS.

A CONTACT+, ELECTROBRAIN U.S., FILA, NINTENDO FRANCE.

Copyright LORICIEL - © November 93.





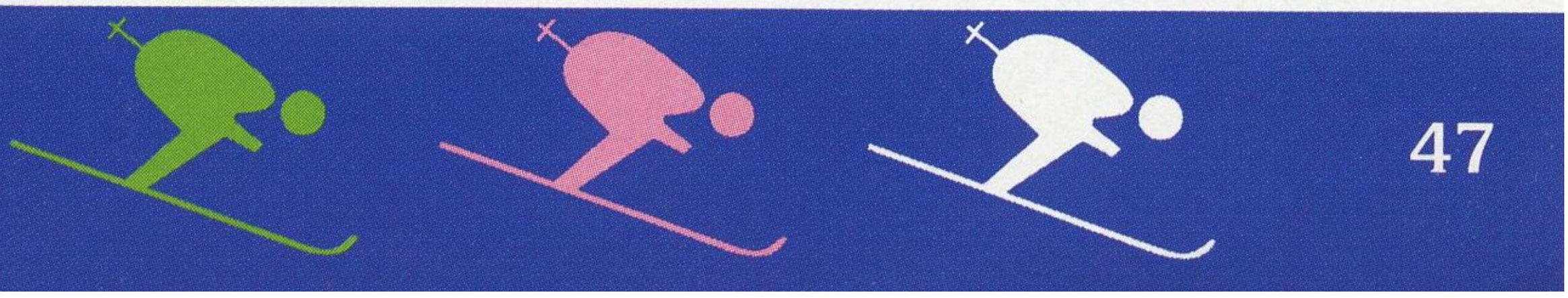
# NEDERLANDS - 90 DAGEN GARANTIE

Guillemot International Software garandeert aan de eerste koper/gebruiker dat dit Nintendo Game Pak gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal Guillemot International Software het Pak kostellos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze. Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert u het spel aan uw Nintendo dealer.

Packs welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen - en zulks naar keuze van Guillemot International Software - tegen de buiten de garantie vallend kosten.

Deze garantie geldt niet als het spel beschadigd is door onachtzaamheid, een ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pack zijn aangebracht na de aanschaf.



LORICIEL

GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2
56200 LA GACILLY
S.O.S. LUDI : 16 (1) 48 70 29 45
36 15 LUDI GAMES

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON